

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS - DECISO**

**A NATUREZA E AS CONFIGURAÇÕES DO TRABALHO DO *WEB DESIGNER* NO
CONTEXTO DO CAPITALISMO FLEXÍVEL**

**CURITIBA
2013**

ZÉLIA FREIBERGER

**A NATUREZA E AS CONFIGURAÇÕES DO TRABALHO DO *WEB DESIGNER* NO
CONTEXTO DO CAPITALISMO FLEXÍVEL**

Dissertação de Mestrado em Sociologia
apresentada ao Programa de Pós-
Graduação em Sociologia – (PPGS),
Setor de Ciências Humanas Letras e
Artes, Universidade Federal do Paraná.
Orientadora: Prof^a Dra. Benilde Maria
Lenzi Motim

**CURITIBA
2013**

F862 Freiburger, Zélia
A natureza e as configurações do trabalho do *web designer* no contexto do capitalismo flexível. – Curitiba, 2013.
150 f.: il., tabs, grafs.

Orientadora: Profª Dra. Benilde Maria Lenzi Motim
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes, Curso de Pós-Graduação em Sociologia.
Inclui Bibliografia.

1. Trabalho - Capitalismo. 2. Mercado de trabalho - Desenhista industrial. 3. Tecnologias da informação - Profissionais. 4. *Web designer*. I. Motim, Benilde Maria Lenzi. II. Título. III. Universidade Federal do Paraná.

CDD 745.2



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA
Rua General Carneiro, 460 - 9º andar-sala 906 Fone e Fax: 3360-5173

PARECER

A banca examinadora, instituída pelo colegiado do Programa de Pós-Graduação em Sociologia, do Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes, da Universidade Federal do Paraná, após argüir o(a) candidato(a) **Zélia Freiburger**, em relação ao seu trabalho de dissertação intitulado "A NATUREZA E AS CONFIGURAÇÕES DO TRABALHO DO WEB DESIGNER NO CONTEXTO DO CAPITALISMO FLEXÍVEL" é de parecer favorável à A. PROVAÇÃO do(a) acadêmico(a), habilitando-o(a) ao título de *Mestre* em Sociologia, linha de pesquisa linha de pesquisa "Trabalho, Inovações Organizacionais e Inclusão Social" da área de concentração em SOCIOLOGIA. Curitiba, 31 de julho de 2013.

Prof.^a Dr.^a Cínara Lerrer Rosenfield

Prof.^a Dr.^a Maria Aparecida da Cruz Bridi

Prof.^a Dr.^a Benilde Lenzi Motim
Orientadora e presidente da banca examinadora

Dedico este trabalho aos meus pais (*in
memorian*) em agradecimento pelo dom
da vida e pela educação recebida.

AGRADECIMENTOS

Realizar esta pesquisa no Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFPR foi para mim a realização de um grande sonho, que com certeza sem o apoio de professores e amigos eu jamais teria conseguido vencer esta etapa.

Primeiramente quero agradecer a Deus por tudo que sou hoje!

À Prof^a Benilde, obrigada pelas revisões e orientações, pelo empréstimo de livros, sobretudo pela paciência comigo.

À Prof^a Bridi, minha gratidão por tantas dicas no meu trabalho, pela indicação de bibliografias que nortearam esta pesquisa, pela inserção no grupo de estudos que tanto contribuiu para a construção do objeto de pesquisa.

À minha querida filha Heloise, *designer* por vocação e formação, pelas contribuições nas indicações de literaturas que me permitiram conhecer a grande área do *design* e também pela elaboração gráfica das figuras de acesso à pesquisa de campo, inseridas nesse trabalho.

Ao Otto, amor da minha vida, minha gratidão pela compreensão de minhas tantas ausências dedicadas aos estudos do mestrado.

À querida amiga Fernanda, companheira de estudos e trabalho no SEPT, meu sincero agradecimento por ter me ensinado a refletir os fatos sociologicamente e perceber coisas até então inexistentes para mim. Obrigada pela leitura crítica dos meus primeiros escritos desta dissertação.

Eliana “miga”! Talvez você não saiba o quanto me ajudou ao me ensinar que o tempo de Deus não tem a mesma contagem que o nosso. Isso modificou muito a maneira de eu lidar com as situações da vida, que exigem mais perseverança, como escrever esta dissertação, por exemplo. Obrigada também pelas suas contribuições ao ler meu projeto inicial de pesquisa.

Aos queridos amigos Marcos e também à Mariana, membros do GETS, colegas de caminhada, obrigada pelas dicas, pelos livros emprestados e pela indicação de pessoas que contribuíram com a pesquisa. Valeu!

Para a querida Samara que diante das dificuldades tantas vezes me disse: amiga nós vamos conseguir! E não é que deu certo mesmo, amigona!

Ao Leonildo, colega de curso que contribuiu para o levantamento do número de *web designers* no Estado do Paraná.

Aos colegas do SEPT/UFPR - Elmar, por ter lido a minha dissertação na versão para qualificação, obrigada pelas contribuições. Denise, meus agradecimentos por ter indicado o *software audacity*, que tanto contribuiu para a pesquisa de campo e também pela indicação de dicionários da língua inglesa, pela construção do *abstract*. Juliana, obrigada pelo incentivo carinho e amizade.

Para minha querida irmã Teresinha, que serviu de exemplo na caminhada dos meus estudos. Jamais esqueci que me acompanhou à escola primária nas manhãs geladas de Curitiba na década de 1960. Agradeço também seu esposo Professor Antoninho, pelo empréstimo dos livros de sua biblioteca pessoal e pelo incentivo nos meus estudos do mestrado.

Meus sinceros agradecimentos aos que porventura eu tenha aqui esquecido de mencionar, e aos que já citei, meu carinho e gratidão por tudo!

A NATUREZA E AS CONFIGURAÇÕES DO TRABALHO DO *WEB DESIGNER* NO CONTEXTO DO CAPITALISMO FLEXÍVEL

RESUMO

Esta dissertação analisa teórica e empiricamente as configurações do trabalho do *web designer* no capitalismo flexível. Esta análise é composta pelo mapeamento do perfil desses trabalhadores informacionais, com ênfase à sua formação, qualificação, atuação e trajetórias profissionais. Investigamos o ramo de atividade das empresas em que se inserem, assim como as formas de contrato e a remuneração desses trabalhadores. O foco da análise foi conhecer a natureza do trabalho realizado pelos *web designers* e a compreensão do processo de trabalho – as atividades realizadas, divisão de tarefas com outros trabalhadores informacionais, aspectos referentes à autonomia e criatividade, implicações da participação do cliente no processo produtivo, sob a perspectiva sociológica. Procuramos analisar ainda as condições de trabalho que pressupõem o conhecimento das ferramentas eletrônicas essenciais para o desenvolvimento do trabalho e que possibilitam a constante inovação nos serviços prestados. Por ser uma atividade relacionada à tecnologia da informação, este estudo prioriza o trabalho do *web designer* na indústria da informática do Paraná, contribuindo para a pesquisa *Redes de empresas, trabalho e relações de trabalho no setor de informática no Paraná*, desenvolvida pelo GETS - Grupo de Estudos Trabalho e Sociedade/CNPQ-UFPR.

PALAVRAS CHAVE: trabalho informacional, capitalismo flexível, configurações do trabalho, *web designer*.

ABSTRACT

This thesis analyzes theoretically and empirically the job settings of the *web designer* in flexible capitalism. This analysis consists of mapping the profile of these information workers, emphasizing their training, qualifications, expertise and professional careers. We investigated the field of activity of the companies in which they work, as well as forms of contract and remuneration of these workers. The focus of the analysis was to identify the nature of the work done by web designers and to understand the work process - the activities, the share of work with other information workers, aspects related to autonomy and creativity, implications of customer participation in the production process under a sociological perspective. We also seek to further analyze working conditions which require knowledge of electronic tools which are essential for the development of work and enable constant innovation in services. As it is an activity related to information technology, this study prioritizes the work of the web designer in the computer industry of Paraná, contributing to the research called *Redes de empresas, trabalho e relações de trabalho no setor de informática no Paraná* (Network of companies, labor and employment in the computer industry), developed by GETS - Grupo de Estudos, Trabalho e Sociedade (Group of Study, Work and Society)/CNPQ-UFPR.

KEYWORDS: information work, flexible capitalism, job settings, web designer.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

QUADRO 1 - COMPARATIVO ENTRE AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DA SOCIEDADE PRÉ-INDUSTRIAL, INDUSTRIAL E PÓS INDUSTRIAL	38
QUADRO 2 - POSIÇÃO DOS PARTICIPANTES QUANTO À REGULAMENTAÇÃO DA PROFISSÃO DE <i>DESIGN</i>	73
QUADRO 3– DADOS DO PERFIL DO TRABALHADOR <i>WEB DESIGNER</i>	83
QUADRO 4 - COMPARATIVO ENTRE FAIXA ETÁRIA E EXPERIÊNCIA	84
QUADRO 5 - OCUPAÇÃO EM QUE MENOS DE 30% SÃO FEMININAS.....	85
QUADRO 6 - FORMAÇÃO E TRAJETÓRIA PROFISSIONAL DOS ENTREVISTADOS.....	87
QUADRO 7 - TRAJETÓRIA PROFISSIONAL DOS PARTICIPANTES DO QUESTIONÁRIO <i>ONLINE</i>	88
QUADRO 8 - COMPARATIVO ENTRE FAIXA ETÁRIA E TEMPO DE EXPERIÊNCIA.....	89
QUADRO 9 - TIPOS DE CONTRATO DOS ENTREVISTADOS.....	93
QUADRO 10 - CONTRATO DE TRABALHO E REMUNERAÇÃO DOS PARTICIPANTES <i>ONLINE</i>	94
QUADRO 11 - VALORES PARA TRABALHO DE INTERFACE GRÁFICA PARA <i>WEBSITES</i>	95
QUADRO 12 - CONTRATO E JORNADA DE TRABALHO DOS PARTICIPANTES <i>ONLINE</i>	97
QUADRO 13 – DADOS DAS ROTINAS DE TRABALHO.....	101
QUADRO 14 - CONTROLE DO TRABALHO	110
QUADRO 15 - DECISÃO SOBRE O TRABALHO	111
QUADRO 16 - LIMITAÇÃO DA CRIATIVIDADE COM O CLIENTE INCLUSO.....	117
QUADRO 17 - UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA NO PROCESSO DE TRABALHO.....	122
 FIGURA 1 - REPRESENTAÇÃO DO ACESSO AO SINDICATO DA CATEGORIA EM ESTUDO	71
FIGURA 2 - REPRESENTAÇÃO DO ACESSO À INDÚSTRIA DE INFORMÁTICA I.....	76
FIGURA 3 - REPRESENTAÇÃO DO ACESSO À INDÚSTRIA DA INFORMÁTICA II	78
FIGURA 4 - REPRESENTAÇÃO DO ACESSO POR INDICAÇÕES PESSOAIS	80
FIGURA 5 - REPRESENTAÇÃO DO ACESSO DO QUESTIONÁRIO <i>ONLINE</i>	81
FIGURA 6 - REPRESENTAÇÃO DO CLIENTE INCLUSO NO PROCESSO PRODUTIVO	113
 GRÁFICO 1 - TEMPO DE EXPERIÊNCIA COMO <i>WEB DESIGNER</i> DOS PARTICIPANTES <i>ONLINE</i>	89

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – NÚMERO DE <i>WEB DESIGNERS</i> NO ESTADO DO PARANÁ CONFORME TIPO DE CONTRATO OU VÍNCULO	82
TABELA 2 - NÚMERO DE <i>WEB DESIGNERS</i> EM CURITIBA CONFORME TIPO DE CONTRATO OU VÍNCULO	82

LISTA DE SIGLAS

ADEGRAF - Associação dos Designers Gráficos do Distrito Federal

ARPA - Agência de Projetos de Pesquisa Avançada

CAD - Computer-assisted design

CCJ- Comissão de Constituição e Justiça e Cidadania

CLT – Consolidação das Leis do Trabalho

CMMI - Capability maturity model

CTASP - Comissão de Trabalho, de Administração e Serviço Público

GETS - Grupo de Estudo Trabalho e Sociedade

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

ISO - International Organization for Standardization

MTE - Ministério do Trabalho e Emprego

RAIS- Relação Anual de Informações Sociais

SEO - Search Engine Optimization

SPICE - software process improvement and capability determination

W3C - World Wide Web Consortium (organização de padronização de criação de páginas web).

LISTA DE TERMOS TÉCNICOS

Briefing - Instrução específica, instrução resumida, geralmente antes de alguma ação, que visa a preparar uma pessoa ou grupo para um determinado modo.

Ciberespaço – espaço eletrônico, linguagem da internet

Copyright – direitos autorais

Conference call – conferência via telefone

Dreamweaver - software de desenvolvimento voltado para a criação de páginas web

E-mail – correio eletrônico

Freelancer - Trabalhador avulso, sem vínculo contratual, que realiza trabalhos eventuais para diferentes empresas

Google docs - pacote de aplicativos do Google

Hardware - é a parte física de um computador, é formado pelos componentes eletrônicos, como por exemplo, circuitos de fios e luz, placas, utensílios, correntes, e qualquer outro material em estado físico, que seja necessário para fazer com o que computador funcione

Hiperlink - Mais usualmente chamado de link, é uma conexão eletrônica em um documento HTML que conduz para outra localidade (site) da WWW, ou a outra localidade dentro do mesmo documento. É normalmente uma frase ou palavra (podendo também ser uma figura), sublinhada ou mostrada em uma cor diferente do texto que a envolve, que recebe cliques para efetuar a conexão

Layout - Plano, esquema, desenho

Online – em linha, conectado mediante ligação eletrônica

Pen drive – dispositivo eletrônico móvel

Photoshop - Um programa de edição de imagem para sistemas Windows e Macintosh criado pela Adobe Systems, Inc. Possibilita a manipulação de imagens digitalizadas

Software - Suporte lógico, suporte de programação. Conjunto de programas, métodos e procedimentos, regras e documentação relacionadas com o funcionamento e manejo de um sistema de dados.

Web-developer - desenvolvedor web

WWW - World Wide Web – rede mundial de computadores

XHTML – (HyperText Markup Language) – Linguagem de Marcação de Hipertexto. Linguagem que permite criar programas que trabalham com textos e imagens numa mesma tela simultaneamente.

LISTA DE ABREVIATURAS

Apud – citação de citação

CD – compact disc

Et al – e outros

NTIC - novas tecnologias da informação e comunicação

(TICs) - tecnologias da informação e comunicação

TI – Tecnologia da informação

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
CAPÍTULO 1 – DISCUSSÕES SOBRE A CENTRALIDADE DO TRABALHO	21
1.1 O trabalho na perspectiva dos clássicos: Marx, Durkheim e Weber	22
1.2 O trabalho na perspectiva de autores contemporâneos.....	25
1.3 Capitalismo flexível.....	31
CAPÍTULO 2 – A NATUREZA DO TRABALHO DO <i>WEB DESIGNER</i>	35
2.1 Revolução industrial e a história do <i>designer</i>	35
2.2 Revolução informacional e o <i>designer</i>	40
2.3 O crescimento da indústria da informática no Brasil	47
2.4 O trabalho do <i>web designer</i> e o lugar dos serviços informacionais	59
2.5 O mercado de trabalho para o <i>web designer</i>	61
CAPÍTULO 3 – O PERFIL DO TRABALHADOR E AS CONFIGURAÇÕES DO TRABALHO DO <i>WEB DESIGNER</i>	70
3.1 Perfil dos participantes da pesquisa	83
3.2 Trajetória profissional	86
3.3 Formação e remuneração	90
3.4 Contratos de trabalho.....	91
3.5 Conhecimentos técnicos e configurações do trabalho do <i>web designer</i>	98
3.6 Divisão do trabalho e terceirizações.....	104
3.7 A autonomia e a criatividade em contradição com a intervenção do cliente no processo de trabalho.....	107
3.8 Processos de trabalho presencial e virtual	121
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	125
REFERÊNCIAS	133
APÊNDICE A - Representação geral dos participantes da pesquisa	138
APÊNDICE B- Roteiro de Entrevistas Pessoais.....	139
APÊNDICE C – Questionário <i>online</i>	143
APÊNDICE D – Termo de Livre Consentimento	149

INTRODUÇÃO

A literatura sociológica vem apontando para mudanças estruturais no âmbito do trabalho com estreita relação entre essas transformações e a atual fase do capitalismo flexível. Essa constatação colaborou na construção das hipóteses desta dissertação que pretende verificar se tais modificações afetam inclusive o trabalho de ocupações relativamente novas, dentre as quais a de *web designer*, que surgiu com a necessidade que engenheiros, analistas e programadores tinham por conceitos de navegabilidade e estética para a criação de ambientes virtuais de acesso pela rede internet.

Assim, compreende-se a natureza do trabalho do *web designer* como um processo de criação, de utilização da sua criatividade, mesmo em contextos eletrônicos, como na criação de páginas *web* caracterizado pela sua imaterialidade, conforme conceito de trabalho imaterial de autores como Hardt e Negri, a exemplo da criação de páginas *web*.

Desta forma, o objetivo geral da pesquisa foi construído embasado na pergunta: Quais são as configurações do trabalho e o perfil do *web designer* tendo em vista a atual fase do capitalismo flexível? A reflexão sobre esta questão nos levou a traçar os objetivos específicos que nortearam toda a pesquisa: mapear o perfil desses trabalhadores, com ênfase à sua formação, qualificação e atuação profissional, conhecer as trajetórias profissionais, considerando os trabalhos realizados, ramo de atuação, formas de contrato e remuneração, analisar a natureza do trabalho e o processo de trabalho dos *web designers* - a divisão das tarefas, os aspectos de autonomia e criatividade, a inclusão do cliente no processo produtivo. Investigamos também as condições de trabalho, com ênfase nas ferramentas essenciais usadas no trabalho do *web designer* e que permitem subsidiar a constante inovação nos serviços prestados, haja vista a dinâmica tecnológica em curso.

Considero relevante o tema enquanto objeto da sociologia, à medida que nos permite jogar luz sobre algumas das questões que nos despertaram para a análise da complexidade do trabalho neste ramo, já que trabalhadores da área de *web design* descreviam as necessidades de contratação, em um mercado cada vez mais exigente, mas, na mesma medida flexível, tanto no que se refere aos contratos, quanto aos horários de trabalho. Paralela a essa reflexão, a literatura sociológica

aponta para as mudanças ocorridas no universo do trabalho, entre elas uma possível tendência de redução do emprego assalariado formal, relativa fragilização do papel dos sindicatos, a coexistência de diversos tipos de contratos de trabalho, o surgimento de novas ocupações e o desaparecimento de outras. A Sociologia do Trabalho tem destacado as transformações que se realizaram em decorrência do capitalismo flexível, reportando reconfigurações do trabalho, flexibilidade de horários e exigências de qualificação devido a complexidade do trabalho, questões compatíveis com as aqui investigadas.

O *designer* enquanto profissional, não é um assunto novo, antecede a Revolução Industrial no século XVIII com o artesão, hoje *designer* do produto. Posteriormente, com o aumento da vida urbana em função do processo de industrialização surge o *designer* gráfico para sinalizar as cidades. O *web designer* surgiu a partir da década de 1970, que conforme analisa Castells (1999), um novo paradigma tecnológico foi iniciado em torno da tecnologia da informação, cujas transformações foram percebidas nos segmentos políticos, econômicos e sociais. Nos aspectos do trabalho fizeram emergir novas ocupações dentre elas, o *web designer*, trabalhador que cria páginas na internet, e considerado também atuante na área da tecnologia da informação (TI).

Apesar de um campo de atuação relativamente novo, a literatura sociológica aponta para mudanças estruturais para os trabalhadores de TI, pois se o modo de produção capitalista analisado por Karl Marx tinha como base a exploração do trabalhador pela extração de mais valia, a atual fase do capitalismo possui o mesmo caráter, porém agora, com a introdução das tecnologias da informação e comunicação (TICs) e a facilidade da reprodução do conhecimento, criam-se novas configurações sociais que interferem em todos os setores da vida humana, especialmente no trabalho cujas implicações advém do campo político econômico e social.

Nessa ordem, esta dissertação analisa as configurações do trabalho do *web designer* e a sua relação com a atual fase do capitalismo flexível, pela motivação de histórias de vida e também pela inclusão desta pesquisa em um projeto mais amplo sobre a indústria da informática no Paraná desenvolvido no âmbito do Grupo de Estudo Trabalho e Sociedade (GETS) da Universidade Federal do Paraná, o qual integro, mas sobretudo, para contribuir analiticamente a respeito das configurações e da natureza do trabalho do *web designer*, buscando revelar suas características e

relações, levando-se em consideração os alertas que a literatura sociológica aponta a respeito das transformações no universo do trabalho em relação a atual fase do capitalismo flexível.

Em março de 2012, a realização do Seminário “Trabalho e Trabalhadores pensados pela sociologia”, organizado pelas Professoras Benilde Lenzi Motim e Maria Aparecida da Cruz Bridi, reuniu o Grupo de Estudos (GETS), doutorandos e mestrandos interessados em compartilhar suas experiências de pesquisa. A convidada a debatedora desse encontro, Dra. Cinara Rosenfield, teve grande influência nos recortes e consequentes rumos desta pesquisa.

Um fato interessante da metodologia da pesquisa foi constatado durante o mês de abril de 2012. Foram realizadas diversas tentativas de aproximação com os *web designers* via telefone, com o objetivo de agendar entrevista pessoalmente. As respostas negativas me faziam considerar que havia um problema na abordagem do campo de estudo. A falta de sucesso exigia novas formas de alcançar os objetivos da pesquisa. Assim, por sugestão de uma colega, a criação de um questionário *online*, no qual os *web designers* pudessem responder eletronicamente as perguntas, contribuiu para a aproximação do campo. A mudança de abordagem foi muito positiva e logo apareceram pessoas interessadas na pesquisa, inclusive indicando outras pessoas que possivelmente aceitariam a entrevista pessoal. O fator positivo revelado por esta estratégia diz respeito à própria natureza do trabalho do *web designer*. Eles são profissionais da Tecnologia da Informação (TI), e aceitam mais facilmente tudo que lhes é enviado “virtualmente”. Fui convidada por um deles para fazer parte de um grupo inserido no *facebook*¹, onde eles trocam informações sobre tudo: novas ferramentas de trabalho tecem críticas aos *softwares* que utilizam na produção de *sites*, divulgam cursos da área, oportunidades de emprego, etc. É um espaço deles no qual dividem seu mundo de trabalho e compartilham tudo, desde novas ferramentas eletrônicas até cursos e semanas de estudo que lhes são importantes. Logo fui aceita no grupo e não faltaram elogios e incentivos para minha pesquisa, e há os que querem acompanhá-la de perto, como forma de valorizar a categoria profissional em expansão, já que é considerada como uma atividade recente, compatível com os avanços da tecnologia da informação.

¹ *Facebook* é uma das mais conhecidas redes sociais acessadas por computadores e celulares.

De caráter qualitativo e em busca do objetivo principal deste estudo que é revelar as configurações do trabalho do *web designer* no contexto do capitalismo flexível, foram utilizados dois instrumentos de coleta de dados no campo empírico: O primeiro instrumento, um roteiro de entrevistas pessoais que propunha obter informações dos participantes da pesquisa por meio de entrevista sobre formação, trajetória, remuneração; dados da empresa para a qual trabalham; relações de trabalho; contratos de trabalho; configurações e processos de trabalho do *web designer* e reconhecimento da profissão no universo do trabalho, utilizado nas entrevistas pessoais. (Ver apêndice B).

O segundo instrumento composto por um formulário semiestruturado, com algumas perguntas objetivas e outras abertas, por meio do qual os respondentes puderam inserir detalhes que consideram importantes sobre os questionamentos acerca de seus dados, trajetórias e jornadas, saberes e conhecimentos exigidos. Esta proposta foi encaminhada por *e-mail*, (ver apêndice C), como forma de aproximação do campo e como o objetivo de completar a análise qualitativa que seria obtida por meio das entrevistas pessoais.

O campo empírico explorado pelas duas formas de coleta de dados, conforme já expusemos, resultou em sete (07) entrevistas pessoais e treze (13) respostas no formulário *online*, por intermédio do *google docs*. Essa ferramenta eletrônica permite aos respondentes o envio de retornos das informações pela internet e foi bem aceita pelos interlocutores, cujo êxito se deve em grande parte pelo fato de que a categoria pesquisada possui estreita relação com materiais disponibilizados pela internet, já que a maior parte do trabalho é desenvolvida para as tecnologias da informação, e também por ser de um público jovem, que já aceita com naturalidade tais ferramentas eletrônicas.

Inicialmente, foi criada uma planilha com nome e contato de *web designers* como forma de investigar o interesse de participação nesta pesquisa, seja por intermédio de entrevista pessoal ou envio do questionário *online*. Destaca-se que essa pequena rede de trabalhadores foi composta tendo a indicação pessoal como elemento constitutivo. Esta planilha serviu como um suporte na busca de pesquisados, como uma agenda na qual foram inseridos local data e horário das entrevistas, compondo assim um histórico de pesquisa de campo. Tanto as entrevistas pessoais, quanto o envio do questionário *online* foram previamente

autorizados e agendados por telefone, com cada um dos participantes da pesquisa, como forma de preservar os aspectos éticos envolvidos.

Após contato com o *web designer* e havendo a disponibilidade de horário, as entrevistas foram agendadas levando-se em consideração a data e horário sugeridos pelos entrevistados. O intervalo do almoço foi o espaço de tempo apropriado para a realização das entrevistas pessoais, e a própria empresa foi o local ideal para sua realização. Desta forma, as entrevistas não afetaram a rotina normal do trabalho. Este fato também contribuiu para observações paralelas do campo empírico, como, organização da empresa em termos de receptividade e colaboração nesta pesquisa, controle de acesso dos trabalhadores, níveis de segurança, etc.

Inicialmente, nossa proposta investigativa também contemplava visitas na indústria da informática, já que *web designers* são atuantes nesse segmento. Contudo, após a primeira visita no local, tivemos a informação que entrevistas não eram permitidas por questões de disposições contidas no regimento interno. Esse entrave contribuiu para mudar o curso do campo empírico e passamos a buscar *web designers* autônomos e celetistas que se dispusessem a conceder entrevista.

O campo empírico em seu processo de desenvolvimento trouxe entre outros, um dado muito importante para esta pesquisa: a divisão do trabalho na criação de sites. Inicialmente, o contato para a entrevista acontecia com o trabalhador *web designer*, objetivo inicial desta pesquisa, mas na medida em que as indicações para novas entrevistas aconteciam, novos atores sociais surgiam e, assim, consideramos importante trazer dados a respeito do desenvolvedor *web* e do arquiteto de sites, já que esses trabalhadores, juntamente com o *web designer*, compõem equipes de trabalho na criação de sites.

Para efeitos de situar o leitor, quanto aos profissionais pesquisados, esclarecemos de forma sucinta que, enquanto o *web designer* cria páginas eletrônicas nos aspectos de criatividade e interatividade utilizando cores e inovações atrativas com o intuito de atrair e manter os internautas² interessados nas informações contidas no site; o desenvolver *web* é aquele trabalhador responsável pela parte não visual, aquele que se preocupa com códigos eletrônicos sem os quais o site não iria funcionar. Já o papel do arquiteto de site é pensar na sua estruturação

² É o nome que se dá àqueles que acessam a internet.

geral, e este é um trabalhador presente no desenvolvimento de sites maiores que demandam maior divisão nas tarefas com o objetivo de diminuir o tempo para entrega final do produto. Desta forma, será discutida, no Capítulo III desta dissertação, a divisão do trabalho e seus conflitos, provenientes dessa subdivisão do trabalho.

Ressaltamos que todos os entrevistados foram consultados previamente, leram e assinaram o termo de livre consentimento, permitindo que o diálogo fosse gravado e utilizado nesta dissertação. Para a gravação das entrevistas pessoais foi utilizado o *software* denominado *audacity 2.0*, que se trata de um recurso digital bastante eficiente para pesquisas de campo, pois facilita as transcrições das falas, devido às configurações do seu áudio.

Os termos de livre consentimento em papel, devidamente assinados pelos entrevistados, (ver modelo no apêndice D), ficarão arquivados para consultas posteriores, bem como o material de áudio e suas respectivas transcrições em versão eletrônica. Ressaltamos que, conforme Santos (2008), os distintos suportes documentais (papel e mídias digitais), devem ser levados em consideração para o correto arquivamento das informações. Como forma de preservação, os documentos em papel podem ser escaneados, cujas imagens deverão ser migradas para diferentes mídias, como *pen drives*, *CDs*, discos rígidos ou flexíveis. O mesmo equivale para as gravações em áudio e suas respectivas transcrições, para que possam ser acessadas posteriormente pelo pesquisador, e em obediência aos preceitos arquivísticos de documentação digital.

Por intermédio das entrevistas pessoais e do questionário *online*, fui convidada a participar de um fórum de discussões de *web designers*, na rede onde eles interagem em busca de informações que lhes são importantes, sobre novos *softwares* que possam contribuir no desenvolvimento das distintas atividades que desenvolvem. Nesse fórum eletrônico foram notadamente percebidos os laços solidários que sustentam a rede de trabalho do *web designer*, o que contribui também para o desenvolvimento de uma identidade desse coletivo de trabalhadores, que, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2010), o número total de *web designers* em Curitiba soma duzentos e dezenove (219). Este número relativamente pequeno comparado a outras categorias de trabalhadores revela, em parte, as dificuldades encontradas na obtenção de participantes para entrevista pessoal, conforme já expusemos inicialmente, razão pela qual o

questionário *online* passou a representar uma forma alternativa e complementar, na coleta de dados e consequente análise.

Esta dissertação, de embasamento qualitativo está dividida em três capítulos interdependentes: o Capítulo I versa sobre a conceituação do trabalho na visão dos clássicos e, de alguns autores contemporâneos cuja abordagem trata, entre outros temas, da flexibilização e precarização do trabalho, que também foram encontradas na pesquisa. Ainda neste capítulo são apresentadas as principais características do capitalismo flexível e suas implicações no universo do trabalho.

O Capítulo II mostra a natureza do trabalho do *web designer*, e traz uma breve contextualização histórica entre esses trabalhadores e as revoluções industrial e informacional, que entre outras configurações do trabalho trouxe o *web designer*, como um novo profissional, necessário, frente ao crescimento do setor de serviços informacionais em rápida expansão a partir da segunda metade do Século XX.

O Capítulo III inicialmente revela a metodologia da pesquisa e mostra o perfil dos trabalhadores em estudo e as configurações do seu trabalho, observadas na pesquisa de campo, entrevistas e questionários. Revela ainda as mudanças que afetam o trabalho do *web designer* na atual fase do capitalismo, como a obsolescência de saberes, que exige desse trabalhador constante qualificação, formas de contrato que trazem a flexibilidade de horário de trabalho e atuação por projetos temporários; a divisão do trabalho e as terceirizações, bem como a análise da relação autonomia e criatividade frente as exigências e intervenções do cliente no processo de produção.

As considerações finais mostram os resultados da pesquisa e evidencia suas relações com os imperativos do capitalismo flexível. A produção imaterial resultante do trabalho do *web designer* não deixa de mostrar que a teoria de Marx referente à exploração do trabalhador pela mais valia continua prevalecendo, mesmo em contextos globalizados, com a formação de equipes de trabalhadores virtuais, agora amparada pelas novas tecnologias nas quais o compartilhar conhecimento tornou-se muito mais fácil, propiciando assim maior acúmulo para o capitalista. Especialmente pela natureza do trabalho do *web designer*, que possui uma dimensão altamente socializada, é fato comum a utilização de redes sociais para troca de experiências e obtenção de novos conhecimentos acerca das ferramentas eletrônicas capazes de intensificar a produção, na criação de sites.

Essas se tornam obsoletas muito rapidamente, o que implica a criação de “laços solidários” entre os pares por meio de redes sociais, com vistas a obtenção de novos conhecimentos, capazes de dar conta de novas demandas de mercado, cada vez mais exigentes.

A natureza imaterial do trabalho do *web designer* não se configura como o trabalho nos moldes da produção industrial. Se antes dos sistemas tayloristas-fordistas o trabalhador tinha um espaço físico de trabalho - a fábrica; um tempo de trabalho delimitado - horário fixo; a realidade de hoje se mostra diferente. É possível para um *web designer* produzir o seu trabalho em lugares antes inimagináveis, pois com as ferramentas eletrônicas disponíveis na rede, podem ser acessadas em qualquer lugar e tempo, o que equivale dizer que muitas vezes não há distinção entre tempo de trabalho e tempo de lazer, e, em muitos casos também, entre espaço de trabalho – escritório, e espaço familiar.

Buscamos mostrar as configurações do trabalho do *web designer* e apontar para as inter-relações com a atual fase do capitalismo e suas implicações no âmbito do setor de serviços: o cliente incluso no processo produtivo e a natureza imaterial do trabalho e seu produto final.

Assim, inicialmente procuramos apoio na literatura sociológica para trazer conceitos importantes que possam subsidiar esta análise do trabalho do *web designer* como mostraremos na sequência.

CAPÍTULO 1 – DISCUSSÕES SOBRE A CENTRALIDADE DO TRABALHO

A palavra trabalho tem na visão de Albornoz (1994, p.8), diferentes significados na vida social. Há momentos que representa “dor, tortura, suor do rosto, fadiga” e outros em que “designa a operação humana de transformação da matéria natural em objeto de cultura”.

A autora cita a etimologia da palavra trabalho “se origina de *tripalium*”, instrumento de tortura, o que culturalmente se traduz em algo que exige muito esforço e difícil de realizar, quer seja no âmbito físico ou mental e intelectual. (idem, p. 10).

Comparado a outras línguas da cultura europeia a palavra trabalho tem dupla significação que conforme a tese de Arendt (1993, p.115), há distinção entre trabalho e obra. Enquanto que “a produtividade do trabalho é medida e aferida em relação às exigências do processo vital para fins da própria reprodução”, os produtos da obra “garantem a permanência e a durabilidade sem as quais um mundo absolutamente não seria possível”.

Arendt (1993, p.124), conceitua que “o emprego medieval da palavra trabalho, *travail*, *arbeit*, revela uma conotação similar de feito heroico que exige grande força e coragem e é realizado com espírito de luta”. Contudo, para a autora não é a essência da luta do trabalho, nem a persistência ou a coragem que o torna um esforço penoso, mas sim a repetição das tarefas.

O trabalho assume muitos significados, incluindo desde obras de arte, escritos, como uma dissertação, por exemplo, ou ainda representar uma divisão burocrática. Sua importância é tão inquestionável que “fundamentou o sistema de necessidades pelo qual Hegel deu sentido à sua tese da sociedade civil. Nesta, o trabalho é pensado como elemento de mediação entre as necessidades subjetivas e as necessidades do outro”. (Cardoso, 2011, p.267).

Objeto de análise na sociologia, o trabalho passa por enfoques ao longo do tempo que afirmam sua centralidade, como os autores clássicos da sociologia, conforme veremos a seguir, até pensadores contemporâneos, que apesar de proclamarem o fim da centralidade do trabalho, reconhecem sua importância para a vida social. Fato comprovado pelos inúmeros escritos de cientistas sociais na atualidade que se esforçam para compreender as razões macrosociológicas que levam a sociedade do trabalho a constantes crises.

Segundo Antunes (2009), o trabalho é uma realização essencialmente humana, uma forma que distingue a vida do homem, dos demais animais, “por outro lado, se a vida humana se resumisse exclusivamente ao trabalho, seria a efetivação de um esforço penoso, aprisionando o ser social em uma única de suas múltiplas dimensões”. (idem, p.231).

Refletindo sobre o tema trabalho passamos a mostrar a seguir uma análise a partir dos clássicos da sociologia.

1.1 O trabalho na perspectiva dos clássicos: Marx, Durkheim e Weber

Karl Marx (1818 – 1883), desenvolveu a teoria do materialismo histórico³, da luta de classes, entre outras, que ainda são influentes na Sociologia, Política, Economia, Psicologia e Direito. A teoria do materialismo histórico em Marx considera que as transformações econômicas e sociais são determinadas pela evolução dos meios de produção.

Marx compreende o trabalho em uma perspectiva relacional entre o homem e a natureza. Ao conceituar o trabalho fez uma célebre distinção entre o “pior arquiteto e a melhor abelha”: O primeiro concebe previamente o trabalho que vai realizar, enquanto a abelha labora instintivamente.

Para Marx as relações sociais que regem o trabalho na sociedade capitalista são de dominação, por excelência. Os escritos de Marx em “O Capital” sustentam essa tese sob o enfoque da criação da mais valia:

A produção capitalista não é apenas produção de mercadoria, é essencialmente produção de mais-valia. O trabalhador produz não para si, mas para o capital. Não basta, portanto, que produza em geral. É produtivo o trabalhador que produz mais-valia para o capitalista ou serve à autovalorização do capital. (MARX, 1984, p.105).

A divisão social do trabalho segundo Marx é a essência do capitalismo e estaria embasada em duas classes distintas: a primeira, representada pelos burgueses, que detém os meios de produção e a segunda, pelos proletários, que vendem sua força de trabalho para o burguês que é o capitalista. Dessa relação

³ Materialismo histórico na construção de Marx é uma concepção filosófica na qual a matéria é o elemento fundamental de criação no universo em oposição ao idealismo cujo elemento primordial está no campo das ideias e do pensamento. JOHNSON Allan G. Dicionário de Sociologia. Rio de Janeiro: Zahar, 1997, p.140

nasce a exploração do trabalhador, que se transforma em ser alienado em prol de sua própria sobrevivência e da acumulação do capital. Na obra *Manuscritos Econômicos Filosóficos* o autor analisa que:

A acumulação do capital aumenta a divisão do trabalho, a divisão do trabalho aumenta o número de trabalhadores; inversamente, o número de trabalhadores aumenta a divisão do trabalho, assim como a divisão do trabalho aumenta o acúmulo de capitais. Com esta divisão do trabalho, por um lado, e o acúmulo de capitais, por outro, o trabalhador torna-se sempre mais puramente dependente do trabalho, e de um trabalho determinado, muito unilateral, maquinal. (MARX, 1843, p.26).

Desta forma, a estrutura analítica em Marx é conforme Araújo *et al* (2011, p.27) “o paradigma da contradição social”, considerando os interesses antagônicos entre os trabalhadores e os capitalistas.

Émile Durkheim (1858-1917), analisa a sociedade e defende que esta seria embasada na coesão social, de duas formas: solidariedade mecânica, que predominaria em sociedades simples e solidariedade orgânica, nas sociedades complexas.

Enquanto Marx critica o trabalho na sociedade capitalista porque pressupõe ampla exploração do homem, que acaba dominado, como uma máquina a favor do capitalista, Durkheim analisa o trabalho como fonte de integração social, já que “o mais saliente efeito da divisão do trabalho não é que ela aumenta o rendimento das funções divididas, mas que as torna solidárias.” (DURKHEIM, 1977, p. 76).

Em sua tese busca analisar a função da divisão do trabalho social, causas e condições de que depende, e as formas anormais que apresentam. Para Durkheim (1977), as relações sociais se intensificam por meio do trabalho já que produz, nas sociedades complexas, a solidariedade orgânica. Assim, a divisão do trabalho, segundo o clássico francês, é analisada sob a perspectiva de que produz solidariedade entre os indivíduos, como segue:

É uma lei da natureza, será também uma regra moral da conduta humana, e se possui este carácter, quais as causas e em que medida? Não é necessário demonstrar a importância deste problema prático; pois qualquer que seja a apreciação que se faça sobre a divisão do trabalho, toda a gente sente bem que ela é e se torna cada vez mais uma das bases fundamentais da ordem social. (DURKHEIM, 1977, p.54).

Durkheim (1977) percebe e analisa a sociedade como um sistema que se organiza e inevitavelmente a mão de obra se especializa como forma de aumentar a

produção. O papel fundamental da divisão do trabalho é tornar a civilização possível, pois sem essa função a sociedade não cria laços solidários.

O trabalho na criação de sites pressupõe a divisão entre os que “criam” e os que “executam”. São conhecimentos distintos no campo da criatividade humana (*designers*) e das ciências exatas (programadores) que por intermédio do compartilhar experiências (laços solidários) dividem seu trabalho, permitindo que o projeto (site) seja construído não somente sob os aspectos da criatividade, mas também da funcionalidade.

Uma análise mais detalhada a respeito da divisão do trabalho dos *web designers* será discutida no Capítulo III desta dissertação, onde serão abordados temas como a composição de equipes virtuais, de coletivos reais, a questão da interdependência e dos conflitos que surgem na divisão do trabalho na criação de sites.

Max Weber estudou a ação social orientada pelo comportamento do indivíduo, pautada em quatro formas: ação racional com relação a um objetivo; ação racional com relação a valores; ação afetiva; ação tradicional – ditada por hábitos e crenças. A constituição da sociedade em Weber acontece a partir do indivíduo, cujas relações sociais são embasadas nas quatro formas de ação social, que formam toda a sociedade. Sua metodologia de análise é centrada na compreensão e na história.

Na obra o “espírito do capitalismo”, Weber (2004, p.42), analisa o desenvolvimento do capitalismo, baseado nas sentenças morais de Benjamim Franklin quando diz que: “tempo é dinheiro”, no sentido que o trabalhador deve usar seu tempo em benefício do trabalho. “Crédito é dinheiro”, o acúmulo de dinheiro com pagamento de juros. “O dinheiro é procriador por natureza e fértil”, no sentido de que o acúmulo de dinheiro produz mais dinheiro. “Um bom pagador é senhor da bolsa alheia”, é aquele que paga em dia e pode dispor emprestado o dinheiro que seus amigos não gastam.

Weber (2004, p.47) encontra nas afirmações de Franklin o “espírito do capitalismo” cujo sentido encontra na “ética” e na “profissão como dever, de uma obrigação que o indivíduo deve sentir, e sente, com respeito ao conteúdo de sua atividade profissional seja ela qual for”, as bases essenciais da cultura capitalista.

Para Weber o discurso a respeito da “vocação profissional” tem um sentido de acúmulo de riquezas para o capitalista, já que visa a aceitação do salário em

troca do trabalho sob uma lógica de “racionalismo” que se encerra na base da acumulação capitalista. A esse respeito o autor esclarece que:

O racionalismo é um conceito histórico que encerra um mundo de contradições, e teremos ocasião de investigar de que espírito nasceu essa forma concreta de pensamento e de vida racionais da qual resultaram a ideia de “vocação profissional” e aquela dedicação de si ao trabalho profissional, tão irracional, como vimos, do ângulo dos interesses pessoais puramente eudemonistas, que foi e continua a ser um dos elementos mais característicos de nossa cultura capitalista. A nós, o que interessa aqui é exatamente a origem desse elemento irracional que habite nesse como em todo conceito de “vocação”. (WEBER, 2004, p. 69).

Para Weber a vocação para o trabalho encerra uma ideologia na qual fica subentendida a aceitação da acumulação de riquezas, e assim passa a neutralizar seus efeitos na sociedade.

Em síntese, para Durkheim o trabalho produz uma relação de integração social, e o trabalho, no contexto capitalista, para Marx, produz relações sociais conflituosas e complementares que garantem o acúmulo de capital. Entretanto, a análise do trabalho em Weber é explicada a partir de uma perspectiva acerca da ética e da vocação, como forma de induzir o trabalhador a aceitar o padrão imposto pelo capitalista.

1.2 O trabalho na perspectiva de autores contemporâneos

A Sociologia contemporânea se assenta em diferentes perspectivas analíticas, que conforme Araújo *et al* (2011, p.29), “são herdeiras do pensamento clássico”, amparadas no “método comparativo (Durkheim), no método compreensivo (Weber) e no método dialético (Marx)”, conforme já expusemos.

Esta ausência de um método único para compreender a sociedade contemporânea fez com que Luhmann (2010, p.35), afirmasse que “a sociologia se encontra em uma crise de caráter teórico”. Para o autor isso explica porque ainda se recorre à teoria dos clássicos para tentar compreender fenômenos sociais que acontecem em distintos campos de atuação da vida humana.

Esta pesquisa tem revelado que o *web designer* é um ator social relativamente novo no mercado de trabalho, cuja introdução fora necessária, a partir da evolução dos sistemas de comunicação e informação (TICs), e o

desenvolvimento da tecnologia da informação, portanto o tema dessa dissertação insere-se na contemporaneidade.

Como forma de situar a sociologia contemporânea num contexto específico, pode-se citar o seu início conforme Alves (2010, p.1) “a partir do final da década de 1970”, no mesmo período em que o sistema de produção capitalista trouxe profundas mudanças tanto na produção quanto nas relações de trabalho. As empresas passaram a pautar suas estratégias embasadas nas demandas e exigências dos clientes. A palavra de ordem nessas novas imposições passou a ser a redução de estoques, a atividade pautada em projetos, a flexibilização tanto de contratos quanto de horários de trabalho.

Esta flexibilização levou a um debate na teoria sociológica a respeito de trabalho atípico, que serve para designar formas de emprego que não se enquadravam no modelo estável característico da sociedade salarial. Estudiosos do trabalho como Castel (1998, p. 516) que apoiado na análise de Rubery, (1989, p. 50), conceitua trabalho atípico “como o em tempo parcial, por tempo determinado, a domicílio, ou por conta própria se superpõem, trazendo à tona que a deteriorização das condições de trabalho desses trabalhadores é, em geral, muito mais profunda do que pode parecer à primeira vista”.

Essas formas atípicas de trabalho foram se expandindo para vários setores de atividades e na atualidade se configuram como “padrão aceitável”, especialmente para aqueles que se encontram desempregados e se sentem excluídos.

Noronha (2003, p.115) analisa que o termo informalidade é oriundo de três fontes distintas e contrastantes: a primeira vinda dos economistas tem um sentido de oposição formal versus informal. A segunda vinda dos juristas com a oposição legal e ilegal, a terceira baseada no senso comum com o justo e o injusto. Para o autor a instalação do processo da informalidade pode ser analisada sob três enfoques: a primeira derivada da condição de que algumas atividades não são atrativas para o investimento capitalista; a segunda é derivada da informalidade neoclássica, na qual a ordem é aumentar os lucros e diminuir gastos com encargos sociais; e a terceira derivada dos próprios processos de trabalho característicos da nova informalidade ou informalidade pós-fordista⁴.

⁴ Pós fordismo ou pós taylorismo são caracterizações comuns na sociologia do trabalho que servem para interpretar e caracterizar os processos de mudanças no modo de organização das empresas, no seu ambiente

Entende-se por informalidade neoclássica um conceito que se origina na teoria neoclássica que segundo Prado (2001, p.11), autores como “Hermann Heinrich Gossen, na Alemanha; Carl Menger, na Áustria; Léon Walras, na Suíça; Stanley Jevons e Alfred Marshall na Inglaterra centraram suas análises num indivíduo genérico isento de relações sociais, que busca atender ao seu próprio interesse, e que se orienta invariavelmente por suas preferências subjetivas”.

Outro conceito complexo que se configura no cenário da nova reestruturação produtiva diz respeito à precarização, que significa a deteriorização das condições de trabalho, o que promove na visão de Leite (2009), um processo de regressão social.

Há precarização quando um determinado tipo de trabalho se deteriora seja no que se refere aos rendimentos auferidos, seja no que respeita aos direitos trabalhistas que eles implicam, seja ainda em relação à estabilidade, ou às características do vínculo empregatício. (LEITE 2009, p.73).

Conforme analisa a autora citada, as dimensões da precariedade são traduzidas pelo alto grau de instabilidade e falta de proteção e insegurança que os trabalhadores estão sujeitos.

Outras importantes abordagens das questões do trabalho na era contemporânea estão descritas na obra “As metamorfoses da questão social” de Robert Castel (1998). Segundo o autor para a “sociedade salarial” o trabalho continua sendo um tema central de inclusão e exclusão social. Em sua análise busca compreender até que ponto a atual crise do trabalho tem relação com as novas reestruturações produtivas, relacionadas ao processo de globalização das economias. Aborda a “Nova Questão social” (Castel, 1998, p.495), priorizando o universo do trabalho “a partir do enfraquecimento da condição salarial”. Um conceito importante descrito na obra diz respeito à exclusão, e, neste sentido, em direta harmonia com Arendt (1993, p. 153) “os inúteis para o mundo”, são representados por aqueles que vivem sem trabalho, já que “o contrato de trabalho por tempo indeterminado está em via de perder sua hegemonia”, segundo Castel (1998, p.514). A partir da década de 1970 a flexibilidade, tanto de contratos de trabalho quanto de horários, dita as regras para o trabalhador que busca seu ajustamento a um mercado de trabalho cada vez mais instável.

Mas a flexibilidade não se reduz à necessidade de se ajustar mecanicamente a uma tarefa pontual. Mas exige que o operador esteja imediatamente disponível para adaptar-se às flutuações de demanda. Gestão em fluxo tenso, produção sob encomenda, resposta imediata aos acasos dos mercados tornaram-se imperativos categóricos do funcionamento das empresas competitivas. (CASTEL, 1998, p.517).

Uma forma de ajuste que as empresas dispõem no atual cenário competitivo é a subcontratação e, assim, cabe a exigência de um trabalhador polivalente, preparado para quaisquer imprevistos, para atuar por projetos e demandas de trabalho. Essa situação “é agravada pela terceirização”, que segundo Castel (1998, p.525), tem uma incidência direta sobre a produtividade do trabalho. A atual evolução do capitalismo e suas exigências econômicas e tecnológicas trazem como imperativo “a precarização do trabalho” analisada pelo autor sob três pontos interdependentes: desestabilização dos estáveis, representada por aqueles que antes eram estáveis e hoje se encontram vulneráveis às oscilações do mercado de trabalho; instalação na precariedade, representada pelo trabalho aleatório, de curta duração e por tempo determinado; precarização do emprego e aumento do desemprego, representada principalmente pelos jovens que não encontram oportunidade no mercado de trabalho e buscam de estágio em estágio uma opção, ou aqueles com mais de quarenta anos que também aumentam as estatísticas dos desempregados, e os não integrados, desfilados socialmente, e neste aspecto, o autor dialoga com as teses de Durkheim sobre o trabalho e as formas de integração social.

Esse desajustamento social consequente do trabalho precário incide também sobre a família, que conforme analisa Castel (1998, p.533) este fato é comprovado pelas novas relações estabelecidas, inclusive no Código Civil, que mostra a “parceria familiar fundada sobre uma relação de igualdade entre os papéis familiares”. Essa nova configuração na estrutura familiar revela as transformações sociais em decorrência da reestruturação produtiva instalada nos últimos anos.

Para mostrar o cenário do trabalho na era contemporânea Ricardo Antunes (2009) discute “os novos proletários do mundo na virada do século”, denominando-os de “classe trabalhadora”. Contrapondo-se a tese de André Gorz (2003) do fim da centralidade do trabalho em “Adeus ao Proletariado”, Antunes (2009, p. 200), faz uma análise dos trabalhadores contemporâneos e aponta cinco tendências: a

primeira diz respeito à redução do operariado manual, característico da fase taylorista e fordista; a segunda diz respeito ao aumento do assalariamento e da precarização em escala mundial; a terceira diz respeito ao aumento da inserção do trabalho feminino, tanto na indústria quanto no setor de serviços; a quarta diz respeito ao crescimento dos assalariados médio no setor bancário, turismo, supermercados e serviços em geral; a quinta diz respeito à enorme exclusão dos jovens que terminam seus estudos e não encontram espaço no mercado de trabalho e dos “velhos” (assim considerados pelo mercado de trabalho), que após os 40 anos não encontram mais oportunidades de emprego formal.

Destarte, para Antunes (2009, p.202), o que se vê não é o fim do trabalho, mas uma “intensificação do tempo e do ritmo do trabalho”, mesmo com a redução da jornada, o ritmo se intensifica, e os trabalhadores do novo milênio são mais explorados que outrora.

Outro recorte analítico a respeito dos “distúrbios funcionais contemporâneos no mercado de trabalho” foi dado por Claus Offe (1989) na obra *Capitalismo Desorganizado*. Segundo o autor toda sociedade se defronta com um problema alocativo do mercado de trabalho que deve ser resolvido institucionalmente. De um lado a força de trabalho deve ser distribuída nas distintas tarefas de produção, e de outro, os frutos desse trabalho devem ser distribuídos entre os trabalhadores empregados, e via gastos públicos e privados, entre os não empregados. O autor analisa que esse problema de mão dupla tem sido solucionado em partes propondo um mercado que torna a força de trabalho uma mercadoria fictícia por três razões distintas, a saber:

A primeira *razão* se refere ao fato de que a força de trabalho não é criada com o objetivo de ser vendida no mercado. É criada sim a partir das famílias e outras socializações bem distintas da negociabilidade. A segunda *razão* se refere a uma característica que diz respeito à variabilidade e flexibilidade da força de trabalho, já que o que o capitalista compra não é trabalho, mas sim força de trabalho. Em Marx esta análise é vista como “capital variável” que é o capital-dinheiro gasto na compra da força de trabalho. O contrato de trabalho é claramente determinado apenas em relação à remuneração, enquanto as especificações das tarefas concretas, circunstâncias do esforço do trabalhador e intensidade do trabalho permanecem indeterminadas e são muito interessantes para o administrador, já que essa indeterminação não exige que a cada mudança de tarefas um novo contrato de

trabalho tenha que ser assinado. A isso Offe (1989) analisa que representa uma variável de uso da força de trabalho por parte do administrador e que lhes concede uma conveniência e uma forma de exploração do trabalho vivo. E por fim, a terceira *razão*, a mercadoria força de trabalho não é distintamente separável de seu proprietário. Assim a força de trabalho não tem aquela clareza da transferência legal de direitos que, caracteriza a troca mercantil.

Esses três aspectos apontados por Offe (1989), podem ser confrontados com as revelações encontradas na pesquisa, que mostram as múltiplas tarefas exercidas pelos *web designers*, e as formas de contrato que não especificam a extensão da jornada de trabalho conforme veremos no capítulo III.

Sob os aspectos da economia, Offe analisa o mercado de trabalho (1989, p.81-82) no qual “uma série de acontecimentos influenciados pela oferta e demanda de força de trabalho sinalizam que ‘os anos da fartura’ terminaram, pelas razões expostas a seguir”: 1. A posição enfraquecida das chamadas economias de alta renda; 2. O próprio mercado interno que demonstra que alguns bens duráveis relevantes estão saturados e precisarão somente ser repostos; 3. Pressão exercida por fatores demográficos, a exemplo da Alemanha que a força de trabalho interna teria crescido para quase 25,5 milhões de pessoas em 1990, um milhão a mais do que havia em 1975; 4. A estimativa de que a oferta de trabalho⁵, a produtividade e a demanda de bens finais permanecerão em um contexto desfavorável. Offe (1989, p.82) analisa que “a força de trabalho, que se torna superabundante devido aos avanços tecnológicos, não é mais empregada quando ocorre uma expansão da produção”. Em sua visão a mudança tecnológica torna-se uma fonte de desemprego, em função das formas de controle político das opções tecnológicas, que de certa forma podem reduzir a velocidade do avanço tecnológico.

Finalizando sua análise dos distúrbios do mercado de trabalho contemporâneo, Offe afirma que prospera uma mudança de valores em relação ao sistema cultural de algumas sociedades ocidentais. O desejo de mais horas de lazer contrapõem ao desejo de aumentar a renda e, sobretudo, a crítica à rigidez de horário da jornada de trabalho, e a atividade ocupacional não tomar mais lugar central na vida de populações, representam em sua perspectiva analítica, condições

⁵ Oferta de trabalho para Offe é medida pelo número de empregados e pela jornada de trabalho. (OFFE,p.82)

para a atual situação do mercado de trabalho compatíveis com as regras do capitalismo flexível, conforme será analisado na sequência.

1.3 Capitalismo flexível

Para compreensão da atual fase do capitalismo precisamos defini-lo e situá-lo historicamente. Segundo Johnson, (1997, p.30), “capitalismo é um sistema econômico surgido na Europa nos séculos XVI e XVII, mas que se consolidou no século XVIII com as chamadas Revoluções Burguesas, dentre as quais a Revolução Industrial”.

O Capitalismo, conforme tese de Karl Marx, se estrutura em torno da existência de trabalhadores, meios de produção e a classe capitalista, que emprega trabalhadores que por sua vez vendem a sua força de trabalho, pois são desprovidos dos meios de produção. Essa lógica produtiva está embasada na produção de mais valia, na qual o trabalhador produz uma parte equivalente para pagar o seu salário e sobreviver e uma excedente que pertence ao capitalista.

Assim, a atual fase do capitalismo mantém a mesma lógica de exploração, porém agora:

Uma série de contradições se constituíram no ímpeto da expansão capitalista do pós-guerra. Podemos destacar, por um lado, o desenvolvimento tardio da Segunda Revolução Industrial e da racionalização fordista, que desloca um número cada vez maior de trabalho vivo da produção industrial e tende a pressionar a lucratividade das corporações transnacionais por meio do aumento da composição orgânica do capital. (ALVES, 2011, p.12).

O sistema mundial do capital foi profundamente modificado no século XX tendo como base técnica uma complexa matriz informacional. Para Alves (2011, p.69) as novas tecnologias colaboraram para a implantação de estratégias empresariais que permitiram a “mundialização do capital”, propiciando a construção de um capitalismo denominado flexível.

A respeito de acumulação flexível, David Harvey (1993), analisa que é marcada pela oposição ao fordismo, se apoia na flexibilidade dos processos e mercados de trabalho, dos produtos e dos padrões de consumo. Sobretudo, o novo capitalismo é marcado pelo surgimento de setores econômicos inteiramente novos e

de elevação de taxas altamente intensificadas de inovação comercial, tecnológica e organizacional.

Dentre os diversos setores produtivos tidos como novos a indústria da informática ocupa destaque nesta pesquisa, que analisa a inserção dos trabalhadores em estudo, que podem atuar na criação de desenhos de notebooks⁶, na produção de banco de dados e na criação de *sítes*, conforme analisaremos no Capítulo III.

Conforme análise de Wolf, (2009) a revolução informacional permitiu que as organizações transformassem a informação em dados, isto é, em linguagem de máquina (*softwares*), própria da tecnologia informática, que permite promover rápidas inovações nos seus processos e produtos. Conforme (Wolf, 2009, p.91) isso “efetivou uma maquinaria que transcende a mera função de transformação, e impõe uma reconfiguração da divisão técnica do trabalho no interior da produção”. Essa nova divisão exige que todos os níveis da organização passem a funcionar de forma integrada e tendo a tecnologia da informação e comunicação como ferramenta.

As consequências sociais que as relações capitalistas do século XX produzem sobre o trabalho também são analisadas por Braverman (1987), que introduz intenso debate acerca dos efeitos do capitalismo para o trabalhador. Em sua visão a compra e venda da força de trabalho é embasada em três condições interdependentes: a primeira que os trabalhadores desprovidos dos meios de produção, vendem sua força de trabalho a outros, por não haver outra opção; a segunda pela condição da própria liberdade que não os impedem de exercer esse direito; a terceira pelo propósito de emprego, como sendo uma extensão do capital pertencente ao empregador. Para Braverman (1987, p.55), “o processo de trabalho começa, portanto, com um contrato ou acordo que estabelece as condições da venda da força de trabalho pelo trabalhador e sua compra pelo empregador”.

Nessa perspectiva Braverman (1987) analisa que apesar da compra e venda da força de trabalho existir desde a antiguidade, até o século XIV não havia a formação efetiva de uma classe de trabalhadores assalariados na Europa até a instalação do capitalismo industrial, quando gradativamente o número de assalariados teve seu crescimento acelerado comprovando o poder das economias capitalistas de converter as formas de trabalho em trabalho assalariado.

⁶ A pesquisa de campo em janeiro de 2012 revelou que o *web designer* pode contribuir com uma parcela da sua criatividade na construção do desenho de notebooks e computadores.

Contudo, para Braverman (1987, p.58), “a moeda do trabalho tem o seu anverso”. A compra da força de trabalho tem qualidade e quantidade indeterminadas, já que são ditadas pela subjetividade do trabalhador, por suas condições sociais e também pela natureza do próprio trabalho. Para diminuir essa incerteza e manter o controle da produção o capitalista instituiu a função de gerência como forma de preservar o seu capital. Essa gerência propõe a supervisão e o controle da produção produzindo novas relações sociais nas quais a ordem é ditada pela obtenção máxima da força de trabalho em prol do capital.

Conforme sinaliza a posição dos autores vistos até aqui, podemos concluir que vivemos um contexto social de profundas transformações políticas e econômicas. O universo do trabalho está profundamente alterado devido em grande parte pelas mudanças tecnológicas, políticas e econômicas que deram origem aos avanços tecnológicos ocorridos a partir da década de 1970. Dowbor (2006 p. 15), analisa que a revolução em curso não é de infraestrutura, mas sim, a própria máquina de inventar e renovar tecnologias, está sendo revolucionada.

Nesse universo de transformações a indústria da informática faz emergir novas categorias profissionais dentre elas a de *web designers* que entre outras atividades, elaboram o projeto gráfico e estético de sites de Internet. O mercado de trabalho sinaliza necessidade de contratação de trabalhadores *web designers*, que projetam os elementos gráfico-visuais de páginas *web* e são procurados e contratados pelas indústrias de informática.

A análise do trabalhador no segmento econômico informacional perpassa pelas mudanças características do novo capitalismo. A análise de Jacob Carlos Lima (2009, p.41) e vários outros autores da sociologia do trabalho, sinalizam que as características do capitalismo a partir da segunda metade do século XX, trouxeram como modelo a fábrica enxuta, de menor tamanho, de tecnologia avançada. Destaca ainda que o trabalhador especializado e desqualificado, característico do taylorismo, no qual predominava a divisão do trabalho intelectual e manual, com as gerências controlando o conhecimento acerca do processo produtivo, é substituído pelo trabalhador polivalente, multifuncional, capaz de realizar diversas tarefas e sendo, em tese, seu conhecimento acerca do trabalho, valorizado.

As transformações advindas da revolução informacional aliadas à atual fase do capitalismo se refletem na maneira de produzir, na divisão e nos contratos de trabalho cada vez mais flexíveis. Isso representa dizer que se contrata

temporariamente sob a ordem de demitir quando a empresa julgar como melhor opção, “quando as coisas ficam ruins”. Os profissionais *designers*, das empresas de informática exercem funções que demandam comprometimento são considerados de confiança, entretanto, conforme os alertas metodológicos de Cinara Rosenfield, (2011), esses profissionais passaram a vivenciar características típicas dos trabalhadores “clássicos” e menos qualificados como o aumento da carga de trabalho, os altos níveis de exigência, a insegurança. São criativos, porém sua criatividade é limitada em todas as fases do processo produtivo, à medida que necessitam contatar com o cliente e este, nem sempre aceita a proposta que o profissional concebe como mais apropriada, procura opinar e assim, interfere no resultado final do trabalho. Essas especificidades exigem do *web designer* uma crescente busca pelo conhecimento de novas ferramentas que possibilitem adequar o produto aos requisitos tanto da empresa para a qual trabalha, quanto do cliente incluso no processo produtivo.

Essas constatações das configurações do trabalho do *web designer* na indústria da informática são algumas das premissas necessárias para propiciar o embasamento de investigação relativa a este crescente segmento em suas imbricações com os serviços.

CAPÍTULO 2 – A NATUREZA DO TRABALHO DO *WEB DESIGNER*

O objetivo deste capítulo é trazer a discussão da natureza do trabalho do *web designer* e, inicialmente, para melhor situarmos esse coletivo de trabalhadores, trataremos da interação entre a revolução industrial e a história do *designer*.

2.1 Revolução industrial e a história do *designer*

A atuação do *designer* não é um assunto novo, historicamente nos remete à própria revolução industrial. Segundo Moraes (1999, p.19) a cultura industrial iniciou-se com a Revolução Industrial na segunda metade do século XVIII, na Inglaterra. Surgiu nessa época a mecanização das indústrias têxteis, seguidas pelas áreas dos manufaturados tradicionais, cerâmicas, porcelanas, utensílios metálicos e objetos em vidro. O autor analisa que houve expansão do processo de industrialização em toda a Europa, devido ao impulso de desenvolvimento das ferrovias e das locomotivas a vapor e que nessa mesma época surgia nos Estados Unidos a produção de materiais de vidro moldados.

Enquanto crescia o processo de industrialização concomitantemente aumentavam os debates sobre a nova era industrial e os questionamentos sobre seus possíveis rumos. “Foi na própria Inglaterra, berço do processo de industrialização que aconteceu o primeiro movimento contrário ao processo da industrialização denominado *Arts and Crafts*”. (MORAES, 1999, p.21).

Esse movimento propunha uma divisão da arte em arte pura e arte aplicada, que posteriormente ficaram conhecidas como belas-artes e artesanato. Os seguidores desse movimento eram contrários ao processo de industrialização por considerar que seus produtos fabricados em série eram de baixa qualidade. Antes da revolução industrial o artesão era o profissional que criava e executava, ao mesmo tempo, todas as tarefas do processo de desenvolvimento e de confecção de um produto.

O segundo movimento importante na história do *designer* foi denominado *art nouveau*. Nascido no século XIX em Glasgow na Escócia foi seguido por outros países europeus. Essa época foi marcada por grandes migrações da população do

campo para as cidades, razão pela qual a economia tradicionalmente agrícola passava para as fábricas. A respeito da transição dos aspectos do trabalho do *designer* envolvidos nesse processo, Moraes (1999) analisa que:

O *Art Nouveau* se formou em uma atmosfera espiritual fortemente influenciada pelas descobertas advindas das ciências naturais, e especialmente através da biologia da botânica e da fisiologia. Os designers que seguiam essa tendência buscavam formas que pudessem expressar crescimento que não fosse desenvolvido pelo homem, formas orgânicas e não cristalinas, formas sensuais e não intelectuais. John Heskett *apud* (MORAES, 1999, p.23).

Outra característica forte desse movimento era de demonstrar o processo de aglomerações nas grandes cidades, como Paris, Londres e Viena, advindas do crescimento industrial. Para Moraes “o *art nouveau* propunha unir a originalidade e a utilidade em uma relação mútua e produtiva.”

Moraes (1999) ainda destaca:

O terceiro movimento importante no início do processo da industrialização foi denominado *Deutscher werkbund* de Hermann Muthesius. Esse movimento com sua esperança social nasceu em Berlim, na Alemanha em 1907, de onde seguiu com sua influência para Londres, berço da industrialização e do movimento *Arts and Craft*. (MORAES, 1999, p. 25).

Esse movimento propunha a união entre a arte pura e a arte aplicada, porém era favorável ao processo de industrialização. Seus adeptos viam a revolução da indústria como um progresso da nação e por isso o *Werkbund* propunha que os artistas trabalhassem junto às indústrias no desenvolvimento de seus produtos, na tentativa de melhorar a condição de trabalho dos operários, e que viessem a interferir no processo de produção.

A literatura sobre a história do *designer* mostra que na antiguidade já eram utilizadas técnicas básicas de produção em série como, por exemplo, “a moldagem da cerâmica, a fundição de metais as quais permitiam a produção mais ou menos padronizada em larga escala”. (Lucie-Smith, 1984: 33-59 *apud* CARDOSO, 2010, p. 21).

Cardoso (2010) analisa que apesar de ser um ofício antigo o *design* e o *designer* apareceram com maior força entre os séculos XIX e XX, resultado de três processos interligados: a industrialização e sua reorganização em termos de fabricação e distribuição de bens; a urbanização moderna que concentrava mais de um milhão de habitantes; a globalização com a integração de redes de comércio,

transportes e comunicação e suas conseqüentes reorganizações em termos de sistema financeiro e jurídico.

Outra análise da história do *design* nos leva a concluir que o processo de industrialização que teve início no século XVIII era percebido como negativo por alguns *designers*, por considerá-lo como forma de explorar o trabalhador, o meio ambiente e, sobretudo, por transformar as relações sociais em meras trocas econômicas.

Logo após essas manifestações dos *designers*, contrárias ao industrialismo, não faltaram adeptos que apontavam os efeitos negativos da nova industrialização, especialmente quanto à qualidade final dos produtos. Segundo Cardoso (2010 p.77): o primeiro grande nome entre esses reformistas foi do arquiteto A.W.N. Pugin, que movido pelo zelo e fervor produziu grande quantidade de projetos arquitetônicos e de *design* de mobiliário, cerâmica, livros, jóias, prataria, vitrais, têxteis e outros objetos os quais conservavam os padrões do passado medieval.⁷

Se a atividade do *designer* remonta a revolução industrial, conforme já mencionamos, com as primeiras fabricações de utensílios em cerâmica, madeira e posteriormente em vidro, com a atual economia informacional novas tendências surgiram para esses trabalhadores.

As mudanças sociais que acompanharam o trabalho do *designer* foram analisadas por Cardoso (2008), quando diz que, a partir do século XIX houve um aumento significativo da vida urbana, com um número maior de pessoas que faziam uso de transportes para irem à cidade, em busca de emprego nas fábricas que passaram a reestruturar-se com novas divisões de tarefas e funções que possibilitassem maior produtividade. O aumento da população urbana deu origem a outra invenção da era moderna: o conceito de lazer popular. Assim, museus, praças, teatros e locais de exposição passaram a se tornar locais cada vez mais visitados.

Essas transformações vindas do processo de industrialização, da concentração nas cidades e, do aumento do número de pessoas trouxeram mudanças para o *designer*, que exigia novas interações, e abria novas possibilidades de atuação profissional, novos desafios:

⁷ Ao final de 1840 organizou-se em Londres a primeira publicação do *Journal of design and Manufactures*, uma das mais importantes publicações de design que demonstrava uma forma de organização da classe contra os efeitos negativos do processo de industrialização. (Cardoso, 2010).

Como sinalizar a geografia da cidade, com seus novos bairros e ruas, para uma população que chegava de fora sem nenhum conhecimento prévio dos lugares em questão? Como ordenar a convivência e o fluxo de transeuntes para minimizar a insegurança atávica provocada pelo confronto com estranhos e com diferenças de cultura e classe social? Como comunicar para um público anônimo os préstimos de um produto desconhecido, convencendo-o da conveniência de adquirir uma mercadoria muitas vezes supérflua ou sem serventia imediata? (CARDOSO, 2008, p. 47).

Da mesma forma que a introdução de uma nova organização social trazia novas exigências para o *designer* na fase da revolução industrial, no capitalismo do século XX, a revolução da tecnologia da informação trouxe mudanças significativas para os trabalhadores em estudo, que subdividiu o trabalho do *designer* em distintas áreas de atuação, sendo: *designer* do produto, *designer* gráfico, *web designer* ou *web master*, *designer* de interiores, *designer* de moda.

A revolução industrial ocorrida na Inglaterra a partir do Século XVIII representa um marco histórico de muitos aspectos da organização social. Assim, a sociedade pode ser classificada em “pré-industrial, industrial e pós-industrial”.

Apresentamos no quadro que segue um esquema explicativo e evolutivo que conforme De Masi *apud* Moraes (1999, p.60), compõe as fases de industrialização, tendo como referência os Estados Unidos. Elegemos algumas características de organização da sociedade pré-industrial, industrial e pós-industrial, proposta por Moraes (1999), que auxilia na análise das configurações do trabalho do *designer*, tema do presente estudo.

QUADRO 1 - COMPARATIVO ENTRE AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DA SOCIEDADE PRÉ-INDUSTRIAL, INDUSTRIAL E PÓS INDUSTRIAL

	Pré-Industrial	Industrial	Pós-Industrial
Período	Final de 1800	Da metade de 1700 à metade de 1900	Segunda Guerra Mundial (1945)
Ordem Estatal	Regimes autoritários dinásticos	Democracia representativa e <i>welfare</i> , instituições rígidas, socialismo real, estado intervencionista.	Democracia representativa, neoliberalismo e <i>welfare</i> , instituição flexível, partidarismo.
Principais Recursos	Terra, matérias-primas, proliferação.	Meios de produção, matérias-primas, patentes, produtividade.	Inteligência, conhecimentos, criatividade e acesso a informações, laboratórios científicos e culturais.

COMPARATIVO ENTRE AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DA SOCIEDADE PRÉ			
	Pré-Industrial	Industrial	Pós-Industrial
Setor Econômico Dominante	Extração e cultivo, agricultura, pesca, extração das florestas e dos minerais de autoconsumo. Setor primário.	Produção de bens, fabricação, transformações, distribuições. Setor secundário.	Produção de ideias e fornecimento de serviços, transportes, comércio, finanças, seguros, saúde, pesquisas científicas e culturais. Setor terciário.
Estrutura Profissional	Camponeses, mineradores, pescadores, operários não qualificados, artesãos.	Operários, engenheiros, empreendedores, empregados em geral.	Profissionais, técnicos, cientistas, operadores de tempo livre, tecnoestrutura.
Instrumentações	Matéria-prima, instrumentos flexíveis.	Energia, instrumentos rígidos, Feitos à máquina.	Eletrônica, informática, bioenergética, tecnologia instrumental e apropriada, Logos. Feito a máquina comandada.
Áreas de riscos e de conflitos sociais	Domínio e sobrevivência, subordinações e revoltas, guerras locais.	Propriedade dos meios de produção, apropriação da mais valia, poder de compra, conquista de mercado, luta de classes, conflito industrial, guerras mundiais.	Elaboração e imposição dos modelos de programações, gestão do saber, <i>know-how</i> , movimentos sociais, conflitos.
Vantagens	Ritmos lentos, equilíbrio com a natureza, autogestão.	Consumo de massa, mobilidade geográfica e social, domínio sobre a natureza.	Instrução de massa, acesso a informações, tempo livre, invenção da natureza, redução da incerteza.
Desvantagens	Miséria, servidão, alta mortalidade infantil, ignorância, fadiga física.	Alienação, competitividade, anomia, fadiga psicofísica, exploração humana.	Manipulação, heterocontrole, massificação, marginalização, desocupação, fadiga psíquica.

FONTE: Moraes (1999. p.60).

Dados inicialmente desenvolvidos por Daniel Bell, completado e atualizado por Domenico De Masi, *apud* Moraes (1999, p. 60).

No quadro apresentado por Moraes (1999), temos algumas condições do desenvolvimento econômico industrial tendo os Estados Unidos como foco de análise. Destacamos pontos de convergência do trabalho do *web designer* na fase pós-industrial que se caracteriza por mostrar uma sociedade estruturada pela tecnologia da informação na qual a ordem estatal é marcada pela democracia representativa, neoliberalismo⁸ e *welfare state*⁹, pela instituição flexível e

⁸ O neoliberalismo nasceu logo depois da II Guerra Mundial, na região da Europa e da América do Norte onde imperava o capitalismo. Foi uma reação teórica e política veemente contra o Estado intervencionista e de bem-estar. [...] Trata-se de um ataque apaixonado contra qualquer limitação dos

partidarismo. Os principais recursos são pautados na inteligência, na produção de ideias, conhecimentos, criatividade e acesso a informações, laboratórios científicos e culturais.

Ressalta-se a atuação do trabalhador *web designer* nesse contexto, que conforme analisa Moraes (1999, p.65) “é marcada por suas capacidades inovadoras e criativas”. Uma análise sobre a capacidade criativa e inovadora do *web designer* será apresentada no capítulo III desta dissertação que irá tratar das configurações do trabalho e do perfil desses trabalhadores.

2.2 Revolução informacional e o *designer*

Se a máquina a vapor deu início à revolução industrial na Inglaterra no século XVIII, o microcomputador foi o precursor da revolução da tecnologia da informação a partir da década de 70 e que ainda está em curso. De acordo com Harvey Brooks e Daniel Bell *apud* Castells (1999, p.67), entende-se por tecnologia “o uso de conhecimentos científicos para especificar as vias de se fazerem as coisas de uma maneira reproduzível”. O autor analisa que o mundo digital no qual estamos submersos é resultado da convergência de conhecimentos estruturados nas áreas da microeletrônica, computação (*hardware*, *software*), telecomunicações, radiodifusão e optoeletrônica.¹⁰

Conforme Castells (1999) o transistor inventado em 1947 por Bardeen, Brattain e Shockley, possibilitou “o processamento de impulsos elétricos em velocidade rápida e em modo binário de interrupção e amplificação, os chamados

mecanismos de mercado por parte do Estado, denunciadas como uma ameaça letal à liberdade, não somente econômica, mas também política. O alvo imediato de Hayek, naquele momento, era o Partido Trabalhista inglês, às vésperas da eleição geral de 1945 na Inglaterra, que este partido efetivamente venceria. A mensagem de Hayek é drástica: “Apesar de suas boas intenções, a social-democracia moderada inglesa conduz ao mesmo desastre que o nazismo alemão – uma servidão moderna”. (ANDERSON, 1995, p.9).

⁹ *Welfare state* pode ser compreendida como um conjunto de serviços e benefícios sociais de alcance universal promovidos pelo Estado com a finalidade de garantir uma certa “harmonia” entre o avanço das forças de mercado e uma relativa estabilidade social, suprimindo a sociedade de benefícios sociais que significam segurança aos indivíduos para manterem um mínimo de base material e níveis de padrão de vida, que possam enfrentar os efeitos deletérios de uma estrutura de produção capitalista desenvolvida e excludente. GOMES, F.G. Conflito social e *welfare state*: Estado e desenvolvimento social no Brasil. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/rap/v40n2/v40n2a03.pdf>> Acesso em 17/07/2012.

¹⁰ Optoeletrônica é estudo ou concepção de dispositivos que associa a eletrônica à óptica ou que emprega a interação de fenômenos ópticos e eletrônicos. Fonte: Dicionário Português *online*. Acesso em 01/04/2012.

chips”. Segundo o autor em 1957 o circuito integrado criado por Jack Kilby, e o microprocessador inventado por Ted Hoff em 1971, possibilitaram o aumento do nível de convergência na difusão da microeletrônica, permitindo incluir um computador em um *chip*, criando uma nova revolução dentro da própria revolução informacional em curso. Nos últimos vinte anos, com o aumento da capacidade dos *chips*, os computadores tornaram-se cada vez mais potentes e concebidos em rede, devido, sobretudo, aos avanços das telecomunicações.

Críticos de várias ciências vislumbraram um futuro promissor, já que a revolução informacional “prometia” conceder mais tempo livre ao trabalhador. Contudo, ao analisar a literatura sociológica percebe-se que o futuro chegou, porém não trouxe as boas premissas da liberdade prometida. O que se percebe hoje é que muitos profissionais tornaram-se presas fáceis do capitalismo. As máquinas são capazes de medir não somente o tempo de trabalho, como também a forma de atuação do trabalhador.

Esta revolução trouxe efeitos sem precedentes na história para o sistema produtivo, e a própria organização social. Castells (1999, p.119), analisa que um novo ciclo econômico foi iniciado, baseado no processo de gerar e aplicar de forma eficiente a informação que é embasada no conhecimento em escala global, já que as principais atividades produtivas estão organizadas em rede entre os agentes econômicos.

Conforme Lojkin (1995):

[..] A caracterização da atual revolução tecnológica deixa de ser feita apenas pelo impacto da ciência sobre a produção; ao contrário, o que entra na ordem do dia é a criação, a estocagem, a fecundação recíproca, a circulação da informação em todos os setores da empresa e da sociedade, quer se trate da exploração das riquezas inovadoras acumuladas entre os usuários de equipamentos ou dos circuitos inovadores que unem os clientes e usuários aos produtores e aos que concebem os produtos. (LOJKINE 1995, p.252).

Essa nova ordem exige adaptação dos trabalhadores em duas frentes distintas: aos que utilizam a tecnologia, e que também necessitam constante aprendizagem para se adaptar aos novos *softwares* e utilização da intranet e aos que, na categoria em estudo – os *web designers* tem como um dos seus principais desafios a constante busca por qualificação devido a rápida obsolescência das ferramentas disponíveis para execução do seu trabalho.

A Intranet é um espaço eletrônico cujo acesso acontece por meio de senha, muito utilizado como forma de centralizar informações internas nas organizações, na atualidade. Com o advento da revolução tecnológica a intranet está cada vez mais utilizada nas organizações para controlar informações, pessoas e documentos de toda ordem.

A pesquisa mostrou a utilização tanto da intranet quanto da internet pela categoria em estudo:

Ficar parado no tempo não dá, porque a tecnologia exige muito. Eu troco ideias com outros *designers* pelo fórum. É muito importante o contato com outros designers e tudo isso é feito pela internet. Você pergunta eles respondem. É um conhecimento compartilhado. Sempre tenho contato com outros *web designers*. (Entrevista (EP-01), *web designer*, Empresário, abril/2012).

Os saberes do *web designer* se tornam “velhos” muito rapidamente, por isso é importante sempre buscar novos desafios e ferramentas de trabalho. (Entrevista (EP-05), desenvolvedor *web*, Pessoa Jurídica, maio/2012).

Para Castells (1999, p.82), a criação e o desenvolvimento da Internet teve sua origem na “estratégia militar, na cooperação científica, na iniciativa tecnológica e na inovação contracultural”. A Agência de Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA), do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, criou na década de 1950 um sistema de comunicação que seria invulnerável aos ataques aéreos. Utilizando a tecnologia da comunicação a defesa criada pela ARPA “tornava a rede independente de qualquer comando, cuja estratégia de comunicação girava em torno de si mesma para permitir a busca de suas próprias rotas ao longo da rede”. Com essa operação a essência da Internet estava criada na qual a lógica das redes do sistema de comunicação gerava as próprias condições tecnológicas para a comunicação global e horizontal.

A Internet modificou as relações sociais sem precedentes na história da humanidade. Na atualidade utiliza-se a Internet para conectar amigos, procurar trabalho, fazer compras, estudar, buscar novos conhecimentos, e principalmente para as questões voltadas para o trabalho. Essa tecnologia trouxe novos mercados de trabalho, exigiu novas performances profissionais. *Designer* é uma profissão antiga, porém com a introdução da Internet novas formas de trabalho surgiram para esse trabalhador, conforme já mencionamos.

Para essa categoria de trabalhadores em estudo a internet e as redes sociais constituem uma forma de acesso, um meio de troca de informações. Fato

comprovado pela aceitação do formulário “*online*” disponibilizado para esta pesquisa conforme descrito na introdução desse trabalho, bem como, pelo convite recebido para minha inserção em um Fórum de *web designers*, onde mais de dois mil e quinhentos trabalhadores trocam informações sobre empregabilidade, saberes, novas ferramentas e seus acessos, publicam a revista eletrônica denominada “Cliche”¹¹ e outras formas de inserção profissional. Inclusive o convite para entrevistas pessoais tornou-se mais eficaz na medida em que as redes sociais foram utilizadas, o que comprova a utilização da tecnologia da informação como ferramenta de trabalho para ampliar o conhecimento e trocar informações compondo assim conforme denomina Castillo¹² (2009, p.34), as “equipes virtuais”. Uma análise mais profunda a respeito dessa interação social do *web designer* será apresentada no Capítulo III desta pesquisa.

A revolução da tecnologia da informação deu origem ao informacionalismo que, conforme analisa Castells (1999, p. 53) “conhecimento e informação são elementos cruciais em todos os modos de desenvolvimento, visto que o processo produtivo sempre se baseia em algum grau de conhecimento e processamento da informação”. Esses modos de desenvolvimento trazem uma dinâmica interna de crescimento: no industrialismo o movimento é voltado para o crescimento da produção enquanto que no informacionalismo esse movimento é voltado para o desenvolvimento tecnológico e acúmulo de conhecimento transmitido por meio da informação.

Para Castells (1999, p. 37) a “sociedade globalizada é enraizada na centralidade da informação e do conhecimento”. Assim denomina a fase atual como “capitalismo informacional”, na qual se instala um novo modelo de desenvolvimento. Para o autor “a economia informacional é um sistema socioeconômico distinto em relação à economia industrial, mas não devido a diferenças nas fontes de crescimento e produtividade”, mas, sobretudo, pela inclusão de um novo paradigma tecnológico de todo o sistema social no qual o conhecimento é um novo ativo que as organizações possuem.

¹¹ Trata-se de uma revista denominada Cliche disponível no site <http://www.revistacliche.com.br/#filter=.digital> onde a categoria em estudo dispõe de um espaço para publicação de artigos e notícias pertinentes à atuação profissional.

¹² Equipes Virtuais é uma classificação dada por Juan Jose Castillo, na obra Infoproletários degradação real do trabalho virtual, ao coletivo de trabalhadores que utilizam a tecnologia da informação como uma nova forma de compartilhar experiências e dividir o trabalho.

A revolução informacional que teve como marco histórico a década de 1970 deu origem a uma nova fase do capitalismo, cujas transformações podem ser percebidas em âmbito político, social e econômico e consequentemente sobre as configurações do trabalho. Foi a partir desta revolução que houve a inserção do trabalhador *web designer*, que com criatividade passa a elaborar páginas da internet entre outras atividades.

Castells (1999, p.108-109), defende que as transformações advindas das novas tecnologias representam uma revolução pelas modificações que provoca na economia e na sociedade elencadas em cinco interações inter-relacionadas:

A primeira interação importante se refere ao fato de que as novas tecnologias são criadas para interagir com a informação. Disso resulta a segunda interação, pois como a informação permeia toda a existência humana, os processos individuais e coletivos são recriados a partir da nova base tecnológica. Uma terceira interação apontada pelo autor, diz respeito às consequências que as novas tecnologias promovem ao transmitir informações em rede, pois permitem o desenvolvimento de forma exponencial para os que interagem em rede, e penaliza de forma excludente aos que dela se afastam. A quarta interação ainda tomando por base as informações em redes, diz respeito à flexibilidade que provoca, tanto nos processos, quanto nas organizações, já que podem ser modificadas, promovendo uma intensa reconfiguração e suas consequências por possibilitar mudanças rápidas. Essa flexibilidade e suas possibilidades de mudanças podem ser vistas como positivas ou negativas, pois podem ser praticadas por “poderes constituídos”, que irão utilizá-las em seu próprio favor. Disso resulta a quinta interação que diz respeito à convergência do desenvolvimento entre a microeletrônica, as telecomunicações, a optoeletrônica e os computadores, que compõe um sistema altamente integrado. Os resultados dessa integração podem ser percebidos em vários campos da atividade humana, desde a biologia com a identificação dos genes humanos, à economia que a partir de uma escala global passou a gerar e processar a informação baseada em conhecimentos e organizada em redes.

Castells (1999) defende em sua análise que esses fatores interligados representam a revolução da tecnologia da informação, porque provocou profundas modificações sociais a partir do gerenciamento da informação e do conhecimento em rede mundial.

Sennet (2011 p.45) analisa que “uma das consequências da revolução da tecnologia da informação foi a substituição da modulação e da interpretação das ordens por um novo tipo de centralização”. As consequências sociais deste fato não foram pequenas: para os executivos que queriam manter o mercado de capitais em alta foi a convicção de que deveriam deter a informação como elemento chave para o sucesso que ditou as regras; com a automação, a base da instituição não precisaria necessariamente ser grande, já que agora os scanners, os códigos de barras, as tecnologias de identificação de voz e de digitais, passam a controlar tudo, desde produtos, projetos, processos de trabalho e pessoas. Uma das entrevistas desta pesquisa mostra como a tecnologia da informação apontada por Sennett, incide sobre o processo de trabalho do *web designer* e consequente aumento de ganhos para o contratante.

Já surgiram alguns projetos que a gente tinha um cliente no Canadá, por exemplo, então era tudo feito em *conference call* e pela internet e através de e-mails, então assim era uma situação bem diferenciada, porém no final deu tudo certo. (Entrevista (EP-02), *web designer*, Estagiária, maio/2012).

Outro conceito que nos auxilia na análise do trabalho do *web designer* diz respeito ao Taylorismo. Frederick Taylor em 1870 passou a idealizar uma nova concepção em termos de organizar a produção denominada por estudiosos como “gerência científica”. As ideias propostas por Taylor tiveram grande importância nas novas práticas produtivas e aumento da produtividade do trabalho. Baseadas na separação entre atividades de concepção e de execução, que retiram o poder de decisão das fábricas concentrando-as no escritório, onde supostamente haveria pessoas mais qualificadas para desenvolver essas atividades. O “Taylorismo” visava retirar o saber do trabalhador repassando-o aos “gerentes”, e assim, aprimorava o princípio de “dividir para reinar”, dividir o trabalho e coordenar os esforços em busca de maior produtividade e garantia do controle à gerência.

A divisão do trabalho em Taylor foi pensada tecnicamente, conforme analisa Tauile (2001, p.98), “era como se houvesse uma ‘explosão’ do processo de trabalho em suas mínimas partes e, depois, uma reagregação das atividades simplificadas, segundo uma lógica ótima, evidentemente para o capital.”

A concepção Taylorista visava também a escolha do trabalhador certo para desenvolver uma determinada tarefa muito repetitiva. Haveria nesta visão um “perfil

ideal” do trabalhador que desenvolvia essas atividades dentro de uma lógica inversamente proporcional, na qual diminuía cada vez mais o espaço de tempo, e aumentava a produção, sem que o trabalhador, contudo, estivesse consciente de que deste modo havia aumento de ganho para o capitalista.

Encontra-se na indústria da informática do Estado do Paraná, uma lógica da divisão do trabalho, na criação de sites entre concepção e execução, análoga ao taylorismo, conforme relato:

Nosso trabalho é inicial .. a gente sempre apresenta um protótipo e a gente depende muito dos desenvolvedores (*web*) para que eles concretizem a nossa ideia... aquilo que a gente pensou... que a gente imaginou. Nosso trabalho é extremamente inicial e lógico, a partir do momento que passa para o desenvolvimento, construção que vai conceber mesmo o projeto a gente tem um acompanhamento com os desenvolvedores, mas o nosso trabalho é o pontapé inicial, assim. A gente depende realmente totalmente deles para que as coisas aconteçam. (Entrevista (EP-02), *web designer*, Estagiária, maio/2012).

Os conflitos entre os que concebem e os que executam o projeto do site foram notadamente percebidos no estudo de campo. Fato comprovado também pelos relatos, inclusive daqueles que, para diminuir essa divisão, buscam mais qualificação com vistas a poder prosseguir o trabalho evitando a fragmentação e diminuindo os conflitos entre desenvolvedores e *web designers*.

Indagamos então: em que medida essa divisão do trabalho na criação de sites poderia ser considerada um tipo de taylorismo da era contemporânea? Para dar conta adequadamente dessa pergunta buscamos a compreensão do fordismo, que conforme analisa Tauile (2009, p.99) “em uma primeira aproximação, o fordismo pode ser entendido como uma versão aperfeiçoada, ou uma segunda geração do taylorismo” na qual a subdivisão das tarefas e seus movimentos simples e repetitivos são reorganizadas de modo a intensificar o ritmo de trabalho.

E o “refinamento dos métodos de trabalho persiste, pois, se o fordismo é uma nova versão do taylorismo, o toyotismo por sua vez conforme analisa Antunes (2009, p. 203), mantém a alienação do trabalhador, pois este é “instigado a se autorreprimir e se punir, se a sua produção não atingir a chamada qualidade total”. Para Antunes (2009), a lógica produtiva do toyotismo é fundamentada na exploração dos conhecimentos do trabalhador e para tanto, emprega estratégias convincentes

de que o empregado deverá ter horas livres no ambiente empresarial para pensar e refletir sobre o seu trabalho, numa espécie de “dispêndio de energia intelectual”, entretanto, falta para esse trabalhador a consciência de que os saberes do seu trabalho irão compor parte do capital.

2.3 O crescimento da indústria da informática no Brasil

A introdução deste tema no presente estudo está justificada pelo fato de que nos propomos a conhecer as configurações do trabalho do *web designer*, que conforme já mencionamos, é um trabalhador inserido na área da tecnologia da informação(TI). Outro argumento diz respeito à inserção desta pesquisa no projeto intitulado “Redes de empresas, trabalho e relações de trabalho no setor de informática no Paraná”, desenvolvido pelo Grupo de Estudos Trabalho e Sociedade/CNPQ-UFPR, conforme anunciado na introdução deste trabalho.

Segundo SCHWARTZ *apud* ROCHA, 1998, p.4, “O Brasil, era, em 1990, o sexto mercado mundial de computadores e serviços de informática que somavam cerca de US\$ 5,6 bilhões, sendo que a produção total no subsetor de *software* atingia US\$ 234 milhões”. Para Rocha esse crescimento está apoiado, em grande parte, ao processo da inflação desse período, que forçou a agilização dos procedimentos ligados à tecnologia da informação do sistema bancário.

Outra abordagem analítica a respeito do segmento informática no Brasil dos anos 1970 e 1980, foi contemplada por Tauile (2001), que discute que o setor tinha capitais de origens diversas. Segundo o Autor, as metas da política de informática, naquele período de tempo, estavam amparadas no alcance da capacidade tecnológica para produzir equipamentos tecnológicos no País; garantir que empresas nacionais se afirmassem nesse segmento econômico, criar oportunidades para a instalação de empresas que pudessem fabricar peças de informática; gerar empregos para técnicos e engenheiros qualificados para essas atividades; e também promover uma balança de pagamento positiva para produtos de informática.

Disso resultou que:

As empresas nacionais, que ocupavam 23% do mercado em 1979, cresceram a partir de então a uma taxa geométrica média de 59% ao ano (contra 7% das multinacionais), para chegar a deter mais de 50% de um

mercado estimado em US\$ 2 bilhões, em 1985, empregando mais de 30 mil trabalhadores, dos quais um terço de nível superior. (TAUILE, 2001, p. 218).

Segundo Tauile (2001), a partir de 1974, o governo brasileiro passou a estimular o desenvolvimento de um segmento nacional da indústria, e isso associado à adoção como padrão da tecnologia digital com base na microeletrônica, propiciou ações de empresas transnacionais no sentido de investir seus capitais, associando-se a grandes grupos financeiros nacionais.

Assim, surgia uma produção de equipamentos digitalizados de telecomunicação, com padrões de qualidade internacionais, porém havia um problema de ordem estrutural: uma certa dependência tecnológica associada à uma defasagem em termos de custos e qualidade comparados à produção internacional. E esses eram os mesmos problemas encontrados na produção de computadores.

Na análise de Tauile (2001), a década de 1980 foi o que se pode chamar de década perdida, devido à baixa taxa de crescimento econômico do Brasil, cujas crises exigiram ações que pudessem redirecionar os rumos, mas que trouxeram problemas como produtos defasados, escalas pouco competitivas e baixa produtividade.

Na visão de Tauile (2001), na década de 1990, o então Presidente Fernando Collor de Mello, assumiu sua liderança trazendo um discurso de modernizar o País, como se um projeto pautado na modernidade solucionasse os problemas do Brasil. Kumar (1997, p.79), entende por modernidade “uma designação abrangente de todas as mudanças, intelectuais, sociais e políticas que criaram o mundo moderno”.

Segundo Tauile (2001, p.243), foi no início da década de 1990 que “teve início uma nova fase do desenvolvimento das indústrias de computadores e de telecomunicações no Brasil”. Desse fato surgiu o termo “década dos micros”, e com a difusão da internet essa década também passou a ser denominada “década das redes”.

É também na década de 1990 que o governo do Estado do Paraná, conseguiu por meio de políticas públicas, atrair diversos segmentos industriais para o Estado, como o parque automobilístico instalado na Região Metropolitana de Curitiba, e o setor de informática, que conforme analisa Suzuki Jr:

No caso específico do Paraná, os resultados são positivos, podendo-se destacar o crescimento de 11,6% do emprego, com salto de 511,8 mil pessoas ocupadas em 2006 para 571,3 mil em 2007, além do aumento

nominal de 16,5% do Valor da Transformação Industrial (VTI), que passou de R\$ 36,3 bilhões em 2006 para R\$ 42,3 bilhões no exercício seguinte. (SUZUKI, s.d. p.16)

Além dos incentivos do governo no incremento de políticas públicas, para Bridi e Motim:

As alterações no perfil dos investimentos, inclusive de empresas locais, possibilitaram o crescimento e o fortalecimento de categorias tradicionais, a exemplo dos metalúrgicos, mas também se destacou, especialmente na primeira década dos anos 2000, a indústria de alta tecnologia, a informática. Desse segmento econômico, e relacionado à chamada “sociedade do conhecimento”, emergem novas categorias profissionais, denominados “trabalhadores informacionais”, sejam técnicos, analistas de sistemas, programadores de software, *designers*, consultores, prestadores de serviços, incluindo suporte e manutenção e uma complexa gama de atividades vinculada à indústria da informática. (BRIDI e MOTIM, 2011, p.8).

Em visita a uma das maiores indústrias do setor, no Estado do Paraná observamos que o processo produtivo se organiza a partir de dois segmentos: a produção de *hardware* e de *software*. Entende-se por *hardware* a parte física de um computador, trata-se dos componentes visíveis, é a máquina propriamente dita, enquanto que o *software* é a parte lógica da programação do computador.

Destarte, que na indústria da informática são organizados dois processos interdependentes, que na análise de Rocha (1998, p.2) “as atividades de *software* estão associadas à concepção, desenvolvimento e codificação de programas para a consecução de tarefas em computadores”. Dentre essas atividades, o *web designer* pode criar o desenho eletrônico de um *software*, ou o desenho de computadores e *notebooks*, desde que tenha conhecimentos a respeito das ferramentas eletrônicas capazes de dar conta dessa atividade.

Ainda que os trabalhadores *web designers* formais atuantes no Estado do Paraná somam um número relativamente pequeno, conforme dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, (ver tabela no capítulo 3 desta dissertação), encontramos na indústria da informática visitada, *web designers* atuantes nesse segmento econômico.

Web designer ou *designer de web*¹³ é o profissional que elabora o projeto gráfico e estético de um site de internet. Ele projeta os elementos gráfico-visuais da

¹³ Conceito de *web designer* proposto no Dicionário Michaelis In: <http://www.brasilprofissoes.com.br/profissoes/webdesigner>, acesso em 19/05/2011

página de web, ou seja, a disposição dos ícones, imagens e texto, para produzir um material agradável e funcional para o usuário. As técnicas que este profissional utiliza para o projeto de um site são aplicadas para valorizar o produto exposto e facilitar a utilização. O termo "*web designer*" surgiu com a necessidade que engenheiros, analistas e programadores tinham por conceitos de navegabilidade e estética para a criação de ambientes virtuais de acesso pela rede internet. Assim, compreende-se a natureza do trabalho do *web designer* como um processo de criação, de utilização da sua criatividade, mesmo em contextos eletrônicos.

Segundo Ostrower (1995 p. 190),

[...] somente a partir de um contexto mental já estruturado na pessoa, abrangendo tanto sua experiência de vida, seus conhecimentos e valores quanto sua capacidade crítica, é que as informações processadas via computador poderão ser relacionadas e eventualmente transformadas em conhecimento. Afinal, é a imaginação humana que organiza o contexto original das informações a serem procuradas; ela planeja as vias de acesso e formula a programação da máquina. (OSTROWER, 1995 p.190).

A pesquisa mostrou que inicialmente o *web designer* era um trabalhador que se envolvia em todo o processo de criação do site. Contudo, as formas de contrato, as terceirizações e atuação como autônomo possibilitaram maior divisão do trabalho entre esses trabalhadores de rede, ficando a estrutura lógica ao encargo dos programadores, e a estrutura criativa para os *web designers*, que por intermédio de ferramentas digitais, similares a pincéis eletrônicos vão compondo parte a parte o que na realidade existe somente na mente de cada um. A respeito disso, Cardoso (2010, p.238), analisa que:

Toda uma sequência de técnicas e processos para a manipulação de texto e imagem – que inclui a litografia, a fotogravura, o fotolito, o offset e outros recursos gráficos tradicionais – já envolvia a possibilidade de fragmentar e recompor núcleos de informação preexistentes em novas combinações. (CARDOSO, 2010, p. 238).

De acordo com os estudos do autor, podemos concluir que se já havia anteriormente técnicas para manipulação de texto e imagem, com o advento dos computadores essas formas ganharam novas e complexas estruturas capazes de dar conta das demandas do mercado atual.

O setor de produção de *software* tem demonstrado uma crescente expansão de produtividade que, segundo analisa Rocha (1998, p.1), é resultante de dois fatores interligados: o incremento da engenharia de sistemas que possibilitou o “desenvolvimento de *softwares* mais transparentes”, e também pelo surgimento de máquinas com capacidades de maior armazenamento das informações. Disso também resultou na “substituição de mão de obra por equipamento” com linguagens de mais alto nível.

Entende-se por produção não somente o resultado da soma do trabalho, mas sim devemos “compreender os agenciamentos dos consumidores, das populações e dos trabalhadores”, envolvidos nesse processo como articulações políticas, “que dividem a cooperação entre cérebros e se realimentam nela”. (Lazzarato, 2006, p.128). E nesse sentido, em consonância com a produção do trabalho dos *web designers*.

Um aspecto importante do trabalho na indústria da informática apontado por Castillo, (2009), diz respeito ao uso de padrões de organização, tais como as normas: ISO, (*International Organization for Standardization*), SPICE (*software process improvement and capability determination*), e CMMI (*capability maturity model*). Para Castillo (2009, p. 26), “essas normas impostas pelo mercado e pela globalização de produção e consumo, trouxeram como consequência uma desqualificação dos processos de trabalho”.

Apoiado nos estudos empíricos de Paul Adler, Castillo (2009), analisa os efeitos dessas normas sobre o trabalho dos desenvolvedores de *software*. O primeiro seria o aumento da exigência da qualificação que se torna mais complexa em função dos altos índices de qualidade, já que os programadores terão que ampliar seu escopo e melhorar suas tarefas, tendo que abarcar todo o ciclo de vida da produção. O segundo diz respeito ao processo de valorização do capital. As empresas que adotam essas normas adquirem na visão de Castillo (2009, p.29), “mais ganhos, mais mercados, mais competência”.

A organização do trabalho pautada em normas é exigência também na produção de sites. A pesquisa mostrou que os trabalhadores em estudo, utilizam padrões baseados no comportamento dos internautas¹⁴ e além desses as normas de

¹⁴ Internauta é o termo utilizado para se referir ao usuário de um site.

qualidade são baseadas na *World Wide Web Consortium (W3C)*¹⁵ que é a principal organização de padronização de criação de páginas *web*.

Os efeitos dessas normas puderam ser percebidos nas rotinas de trabalho do *web designer* que visando a qualidade do seu produto final, passa a contatar diversas vezes com o cliente como forma de mantê-lo satisfeito. Um segundo efeito seria o constante contato com outros trabalhadores, com vistas à troca de saberes, pois as ferramentas eletrônicas são muitas e tornam-se obsoletas rapidamente, o que exige um processo de socialização constante por meio de redes sociais e sites específicos, nos quais a categoria em estudo troca experiências de situações variadas dos processos de trabalho na criação de sites. Sobretudo, interagem na aprendizagem de novas linguagens de programação, que segundo depoimentos, são cada vez mais frequentes para atender as exigências dos clientes.

Ficar parado no tempo não dá...porque a tecnologia exige muito. Eu troco ideias com outros designers pelo fórum. É muito importante o contato com outros *designers*...tudo isso é feito pela internet. Você pergunta eles respondem...é um conhecimento compartilhado. Sempre tenho contato com outros designers. (Entrevista (EP-01), *web designer* Empresário, abril/2012).

Na verdade você tem opções, [...] você tem lista de discussões de profissionais tanto para web quanto para desenvolvimento também, tem blogs que a gente seleciona que são indicados que tem material, tem encontros, algumas empresas como a Microsoft, fazem encontros que o pessoal se reúne e tudo o mais, leitura também... tem uma série de revistas e livros que a gente está sempre olhando pra poder se atualizar. (Entrevista (EP-04), *web designer*, Autônomo, maio/2012).

De La Garza *et al*, (2007), analisa que nem sempre as escolhas das linguagens de programação são as necessárias para o desenvolvimento do sistema informático que venha a suprir as exigências do cliente. Assim, o processo de escolha exige que o programador, em nossa análise um *web designer*, seja habilidoso em lidar com pessoas, já que terá que exaustivamente contatar com o usuário final do sistema para fazer constantes ajustes na programação. Consolida-se dessa forma a necessidade de inclusão do cliente no processo produtivo que passa a exercer um papel decisivo nas distintas fases do processo de produção do *software*:

¹⁵ Trata-se de uma organização internacional que visa a qualidade e normatização na criação de sites.

O cliente ajuda quando tem a visão do que quer e aonde quer chegar. A participação do cliente é fundamental para criar um site que atenda as suas necessidades. (Participante 3[O], questionário *online*, *web designer*, maio 2012).

Não adianta de nada eu desenvolver um projeto enorme sem a interferência do cliente e ele recusar no final. (Participante 8[O], questionário *online*, *web designer*, maio 2012).

A profissão é infelizmente vista por muitos como algo facilmente executável. Logo, é muito comum o cliente se achar apto a ordenar mudanças conforme seu gosto pessoal. (Participante 9[O], questionário *online*, *web designer*, maio 2012).

Outra análise a respeito da inclusão do cliente no processo de produção por De La Garza *et al*, (2007, p.140), quando diz que “na produção de símbolos objetivados, eles adquirem vida própria além de seus criadores e consumidores imediatos, com a intervenção do cliente no processo produtivo”. Para o autor apesar do trabalho do programador acontecer em espaço fisicamente fechado, como em uma empresa, por exemplo, o espaço é aberto virtualmente no qual se abrem interações entre sujeitos. Nesse cenário virtual há espaço para interferência das gerências, dos participantes nas equipes de trabalho, do cliente, da comunidade, tanto sobre o processo da produção quanto do trabalho do programador de software, que eventualmente pode ser executado por um *web designer*.

Além da necessidade de crescente qualificação em função das exigências de normas de qualidade impostas na indústria da informática, da criatividade que exige disciplina no ato de pensar, do entendimento de relações humanas para melhor interação com o cliente no processo produtivo, o trabalho do *web designer* se insere num debate bastante crítico da era contemporânea, conforme analisam diversos autores da sociologia do trabalho: o trabalho imaterial. Ricardo Antunes (2009), enfatiza que houve uma expansão significativa do trabalho imaterial, tanto no setor industrial quanto no setor de serviços. O avanço do trabalho em atividades de pesquisa, na criação de *softwares*, *marketing* e publicidade são também exemplos da ampliação do trabalho imaterial, analisados pelo autor.

Entende-se por trabalho imaterial aquele cujo produto final não gera um bem material tangível, que conforme tese de Lazzarato & Negri (2005) a informação, o conhecimento, ideias, imagens são exemplos de trabalho imaterial.

Nesse contexto, o produto do trabalho do *web designer* quer seja na indústria da informática ou fora dela representa um bem puramente imaterial, que resulta em “produtos intangíveis como sentimentos de confiança, segurança e

conforto aos consumidores numa nova relação produção-consumo”. (GRISCI, 2006, p.327).

Essa nova relação produção-consumo tem sido um assunto bastante discutido na sociologia contemporânea que conforme Dal Rosso (2006), uma nova argumentação a respeito do trabalho imaterial é que ele passa a ser hegemônico impondo sua lógica como tendência para os demais trabalhos materiais.

Uma dessas tendências é para Gorz (2005, p.29), uma “crise do conceito de valor”. Como o conhecimento compõe a principal força produtiva, as atividades “cognitivas” dos produtos imateriais se tornaram imensuráveis, tanto pelo valor do próprio trabalho quanto de seus produtos finais. Isto ocasiona a crise da medição de valor, que conforme enfatiza Gorz (2005, p.30) no sentido econômico, “designa sempre o valor de troca de uma mercadoria na sua relação com outras”, já que, saberes, valor e capital estão intimamente relacionados. No trabalho imaterial os saberes comuns existem pela prática, pela interação no dia-a-dia na execução das tarefas, fato comprovado na pesquisa, pelo cotidiano das atividades do *web designer* cuja produção se insere num contexto de trabalho imaterial. Buscamos elencar as principais características desse processo produtivo, como forma de compreender a relação trabalho imaterial e produção de um site, como componente da natureza do trabalho dessa coletividade.

Para Lazzarato e Negri (2001, p.43-47), a produção imaterial pode ser comparada com a economia pós-industrial, que é pautada na tecnologia da informação. A empresa na atualidade, mais do que controlar o volume de seus produtos, dos mercados e das matérias-primas está preocupada para a comercialização e financeirização de seus produtos. Para tanto, traça suas estratégias de *marketing* ditadas pelas tecnologias da informação, pela busca constante de pesquisa na busca pela inovação de seus produtos. Entende o autor que:

A inovação não é mais subordinada somente à racionalização do trabalho, mas também aos imperativos comerciais. Parece então que a mercadoria pós-industrial é o resultado de um processo de criação que envolve tanto o produtor quanto o consumidor. (LAZZARATO e NEGRI, 2001, p.44).

Lazzarato e Negri (2001, p.44), nos dizem que “a superação da organização taylorista dos serviços é caracterizada pela integração da relação entre produção e consumo, o consumidor intervém de maneira ativa na constituição do produto”, o

que em sua análise traz a consequência imediata de tornar mais difícil de estabelecer normas de produção dos serviços, a exemplo da produção de sites como mostra a pesquisa.

Nos moldes analíticos de Lazzarato e Negri (2001, p.46-47), vivenciamos uma nova configuração da produção capitalista, na qual a relação social dita normas. Se antes a necessidade de consumir era produzida pelo próprio produto de consumo, agora a publicidade e o *marketing* num processo de comunicação social, induzem ao consumo, produzindo a subjetividade necessária para levar a sociedade a consumir. Para os autores citados, a subjetividade é uma forma social da produção, e esta representa a essência da atual fase capitalista.

Deste modo, como analisam Lazzarato e Negri, (2001, p.50), a produção do “trabalho imaterial se constituiu em formas imediatamente coletivas e não existe por assim dizer, senão sob a forma de rede e fluxo”.

Notadamente percebemos no decorrer da pesquisa que a produção do trabalho do *web designer* exige saberes específicos para o desenvolvimento de uma determinada atividade, como a construção de um site. Contudo, esses conhecimentos tornam-se obsoletos, na mesma velocidade das mudanças tecnológicas, o que exige desses trabalhadores um compartilhar experiências, o que de certa forma propicia, ainda que de forma transitória, um processo de construção de identidade coletiva:

Cultivo muito essas amizades porque a gente acabou se tornando amigos assim sabe, então assim tem uma coisa nova, eu vejo ou eles veem a gente já divide já compartilha, já divide, seja pelo facebook ou por skype, porque a gente sempre tá conectado. [...] porque não tem como não ser assim na nossa área sabe, porque assim, hoje é de um jeito amanhã é de outro. (Entrevista (EP-04), *web designer*, Autônomo, maio 2012).

Quanto ao conhecimento, acho que seria muito vasto para poder falar várias áreas, mas duas coisas: entender o ser humano e aí você pode imaginar diversas áreas que você poderia aprender, psicologia semiótica, arte e por aí vai e o lado técnico, quer dizer o lado do computador, como é que é a relação dele com as pessoas ... como é que eu consigo programar pra que ele execute como eu quero, então é entender esses dois lados: o ser humano e a parte tecnológica. Eu não falo muito o computador em si, mas é computador, o celular, é o *i-pad* da vida o que vier pela frente que tenha alguma coisa eletrônica que precise de alguma interface gráfica para poder ajudar na interação. (Entrevista (EP-05), *desenvolvedor web*, Pessoa Jurídica, maio 2012).

Os entrevistados foram unânimes ao afirmar que os saberes e os conhecimentos necessários para a prática do seu trabalho são compartilhados, devido a dois fatores relacionados a natureza de seu trabalho: a rápida obsolescência de conhecimentos na área tecnológica; o elevado número de ferramentas eletrônicas disponíveis, que impossibilitam para um único trabalhador conhecer boa parte delas, conforme comprovação:

Linguagem de programação que é o que tem por trás de um site ou de um sistema existe mais de duzentas. É claro que é muito difícil ter um desenvolvedor que seja *expert* em todas elas. Então você acaba tendo que escolher um tipo de linguagem para trabalhar, mas as vezes cai na tua mão outro tipo. Então você tem que ter um contato que você diga: cara! Como é que eu faço isso me ajuda! Eu preciso fazer um negócio desse jeito e minha especialidade não é essa. Então você sempre tem que estar ligado. (Entrevista (EP-04), *web designer*, autônomo, maio 2012).

Outro exemplo de compartilhar conhecimento na área de TI, e que envolve o trabalho do *web designer* é a construção coletiva de *software* livre:

Existe uma comunidade no mundo, isso existe em todas as áreas e principalmente na área de TI que o pessoal desenvolve softwares livres, são *open source*, o código é aberto assim todo mundo pode pegar esse código e melhorar. Geralmente o código é em inglês, não sei se é porque é desenvolvido lá, mas só sei que é um padrão mundial, assim você tem que ter conhecimento no idioma se não você não consegue entender nada, mas você acaba utilizando esses gerenciadores, e o que é isso? São sites semiprontos, é como se fosse pegar um site em desenvolvimento tem toda uma carcaça pronta e daí você vê o que o teu cliente precisa e você customiza essa carcaça para o teu cliente. O que te ajuda isso? Ajuda porque eu tenho mais tempo para fazer mais sites, ajuda porque para o cliente fica mais barato, assim eu tenho menos horas e é mais fácil fechar com o meu cliente, né! E ajuda realmente porque facilita, então, se antigamente eu demorava quarenta horas para fazer um site, isso desenvolvendo do zero um site bem pequenininho, hoje eu posso fazer o mesmo site em dois dias, e que seria o caso em dezesseis horas usando esse gerenciador de conteúdo customizado. (Entrevista (EP-04), *web designer*, autônomo, maio 2012).

Segundo Gorz (2005), as consequências mais imediatas e intensas desse “compartilhar conhecimentos” diz respeito à substituição do trabalho vivo, exercido pelo trabalhador, por trabalho morto, exercido pela máquina, facilitando cada vez mais a existência de organizações flexíveis, modificando a gestão no interior das organizações com novas práticas de controle sobre o trabalho e modificando a estrutura da acumulação capitalista, que passa a ter no conhecimento, um forte imperativo.

Outra análise que colabora na compreensão desse trabalho coletivo na criação de *softwares* livres foi formulada por Jollivet (2003, p. 88), ao afirmar que “a inovação é um processo coletivo, no qual a interação entre atores heterogêneos e a coprodução em rede sociotécnica desempenham um papel maior”. Segundo o autor, por meio da participação de trabalhadores em rede é possível melhorar o *software* livre, mas essa colaboração, que não é garantida ou controlada por nenhuma empresa ou mercado, se trata de uma ação voluntária do indivíduo que busca primeiramente benefícios próprios.

O produto final do trabalho do *web designer* é portanto, um bem imaterial como argumenta Antunes (2009), o trabalho na criação de *softwares* é um dos exemplos de trabalho imaterial e uma tendência do sistema de produção contemporâneo. O trabalho criativo, como o de produção de *software* carece crescentemente, de atividades de pesquisa, comunicação e *marketing* para a obtenção antecipada das informações oriundas do mercado.

Outro conceito importante para explicar o trabalho informacional é o de trabalho flexível. Buscamos as autoras Márcia Leite e Angela Araújo (2009, p. 69) que analisam o processo de flexibilização do trabalho.

... as principais características desse processo traduzidas pela: flexibilização das jornadas de trabalho; flexibilização na possibilidade de as empresas demitirem e admitirem força de trabalho; flexibilização dos processos de trabalho com a integração de diferentes parcelas do trabalho, outrora divididas pelo fordismo, e sobretudo flexibilização dos vínculos de emprego, o que tem levado a um enorme crescimento das formas de emprego outrora consideradas atípicas, como o trabalho por conta própria, em tempo parcial, por tempo determinado, não registrado, cooperativado. (LEITE e ARAÚJO, 2009 p. 69). **Grifo da autora.**

Apesar dos aspectos negativos da flexibilização do trabalho, em especial no que se refere aos contratos de trabalho, esta pesquisa tem mostrado que o *web designer* percebe a flexibilidade como positiva, consideram interessante porque podem desenvolver vários projetos simultâneos e, com isso ampliar seus ganhos.

Esta constatação da pesquisa está amparada na visão de Kumar (1997, p.55-56), ao tratar da “especialização flexível”. Para o autor trata-se de um novo modelo de produção e consumo absolutamente dependente da nova tecnologia da informação, no qual máquinas-ferramentas permitem “a produção econômica de

pequenos lotes de bens tanto de capital quando de consumo, voltados para setores especializados do mercado”.

Segundo Kumar (1997) as novas máquinas devidamente controladas por computador possibilitam a mudança rápida de produção com vistas a suprir as demandas do mercado. Essa flexibilidade da produção promove a especialização flexível, que dá origem a novos produtos ditados sob as regras e exigências do freguês, adaptada aos seus desejos muito específicos. Essa produção não exige uma grande fábrica, nem tecnologia para economia de escala, nem tampouco pode depender de um trabalhador semiqualeificado, como fora nos moldes da produção fordista. O que se exige agora conforme Kumar (1997, p.56) “é perícia e flexibilidade tanto da máquina quanto do operador”.

Esse panorama econômico beneficia primeiramente pequenas empresas, porém grandes corporações também tomam parte do novo modelo de produção, nas quais prospera economias de escopo, onde a produção de bens é voltada para mercados tidos como pequenos.

Um exemplo dado por Kumar (1997), de sucesso na produção flexível é empresa italiana Benetton, produtora de roupas. Com 2.500 pontos de vendas no País e no exterior, mantém um sistema de franquia no qual caixas registradoras informatizadas transmitem informações *online* sobre as vendas, que são imediatamente recebidas pelas empresas subcontratadas que passam a produzir artigos na cor e tamanho conforme a demanda, cuja flexibilidade permite a produção da encomenda num prazo recorde de dez (10) dias.

Complementa o citado autor que a especialização flexível é a base da teoria do pós fordismo, pois revela a capacidade da nova tecnologia de transformar a natureza do mercado na sociedade industrial.

Contudo, há divergências no conceito de especialização flexível, já que pode-se falar também em desespecialização. Alves (2011), analisa que:

Se no taylorismo a intensificação do trabalho ocorria por meio da parcelização e imposição de microtempos; no Sistema Toyota de Produção, a racionalização do trabalho procede por meio da desespecialização e do tempo partilhado. (ALVES, 2011. P.56).

A exigência de trabalhadores multifuncionais, capazes de atuar em diferentes tarefas promove o processo de desespecialização, que é resultante da

racionalização do trabalho no Toyotismo. Ao formar equipes de trabalho na fábrica enxuta, há intensificação da subjetividade não somente individual, mas coletiva, com vistas a aumentar a produção. O objetivo da formação de equipes, é que cinco a seis trabalhadores reunidos serão capazes de contribuir muito mais para solucionar possíveis problemas relacionados à produção do capital, que desespecializa o trabalhador exigindo não somente sua inteligência individual, como também a coletiva.

2.4 O trabalho do *web designer* e o lugar dos serviços informacionais

O trabalho do *web designer* se insere na área das “novas tecnologias da informação e comunicação, (NTIC)”, conforme formulação precisa de Jollivet (2003, p.83), e também na área de serviços informacionais, em amplo crescimento na atual fase capitalista.

Por esta razão serão revelados aqui aspectos importantes relacionados à natureza das atividades desenvolvidas pelos trabalhadores informacionais, elencadas por Jollivet (2003, p.86-88):

- O saber como produzir é repartido entre o homem e a máquina, cuja adaptação se dá por meio do conhecimento do trabalhador e das ferramentas eletrônicas disponíveis – *softwares* disponíveis na máquina;
- as funções de análise e programação tornam possível a fusão das atividades de concepção e execução das tarefas;
- na atividade de produção de um *software*, somente a primeira peça tem valor, do ponto de vista da valorização econômica, já que após essa primeira criação, o produto pode ser duplicado em *CD-ROM* ou diretamente na internet;
- podem ser criados microprogramas, ou seja, o trabalhador pode criar suas próprias ferramentas. Um exemplo disso pode ser dado pelo desenvolvimento de *softwares* livres, onde o usuário é produtor e consumidor ao mesmo tempo.

Outra característica da natureza do trabalho do *web designer* diz respeito a sua inserção no setor de serviços informacionais em expansão na atual fase capitalista.

Offe (1989, p.135), primeiramente analisa que o termo crescimento do setor de serviços vem sendo amplamente utilizado de forma equivocada e tece uma

crítica, “já que é usado genericamente, como forma de classificar as atividades que não se enquadram como primárias (extrativas) ou secundárias (produtivas)”, sendo portanto, uma categoria residual.

Algumas características do setor de serviços analisadas por Offe (1989), colaboram para o entendimento do trabalho do *web designer*:

- O controle do trabalho incluindo a produtividade e a qualidade não é uma tarefa fácil de desenvolver, pois enquanto trabalho imaterial é difícil dimensionar.¹⁶
- A inclusão dos clientes no processo de trabalho, conforme Offe (1989, p.136) “são coprodutivos, na maior parte das atividades em serviços”.
- O produto final do trabalho do *web designer* é imaterial, ou seja, não resulta em bens materiais ou duráveis, “trabalho que produz um bem imaterial, como serviço, produto cultural, conhecimento ou comunicação” (HARDT e NEGRI, 2006, p. 311).

Na atual fase do capitalismo cognitivo o conhecimento incorporado ao processo de trabalho constitui-se fator de produção que contribui para aumentar o valor do produto. Quanto às configurações do trabalho do *web designer*, parece haver uma tendência à auto produção e auto desenvolvimento, nesse segmento:

O setor de serviços é uma área em constante expansão, assim como o espaço para o trabalhador *web designer* tem se ampliado. Tal tendência deve-se especialmente a necessidade que as organizações do século XXI têm, de utilizar a tecnologia da informação como recurso fundamental em suas estratégias para atrair clientes. A respeito do crescimento do setor de serviços Offe (1989) analisa que, a partir da década de 1930, a proporção dos serviços, em relação ao volume total do trabalho social, está crescendo continuamente:

Não se pode presumir que um aumento do volume de serviços implique ou corresponda a um aumento da necessidade de prestação de serviços. Ao contrário, os volumes crescentes de mão-de-obra empregada em serviços podem muito bem refletir uma demanda crescente por emprego formal ou as estratégias dos trabalhadores que prestam serviços em defesa de seus interesses do lado da oferta. (OFFE, 1989, p.140).

¹⁶ Atualmente esse controle vem sendo aperfeiçoado e embutido nos próprios sistemas informacionais, o que permite dimensionar a qualidade e a produtividade.

A presente análise indica um notável crescimento de *web designers*, como autônomos e prestadores de serviços. Estes em geral consideram a criatividade como chave na execução de seu trabalho. Conforme relato “eu não aceito patrão que vai enriquecer a custa da minha criatividade. Para mim a criatividade é um valor pessoal que não tem preço.” (Entrevista *Web Designer*, (01-P), autônomo, abril 2012).

2.5 O mercado de trabalho para o *web designer*

Para mostrar as configurações do trabalho do *designer* de rede precisamos compreender as distintas classificações encontradas no mundo do trabalho atual para a busca de profissionais *designers*. É comum encontrarmos as definições: *designer* de produto, *designer* de moda, *designer* de interiores, *designer* gráfico e *web designer*¹⁷.

Para Rafael Cardoso (2010 p.20), do ponto de vista etimológico, o termo *designer* já contém nas suas origens uma ambiguidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber, projetar, atribuir e outro concreto de registrar, configurar, formar. Assim, para o autor o *design* opera com a junção desses dois níveis, atribuindo forma material a conceitos intelectuais.

Uma das atividades do *web designer* no mercado de trabalho é a criação de sites para diferentes finalidades: aqueles sites que devem atrair pessoas para consumir produtos que não precisam necessariamente para viver, mas que, por razões até mesmo de aceitação cultural, deverão fazer uso deles, já que isso lhes dará uma relativa inserção social. Os sites que serão acessados por pessoas que compõem um “exército de reserva”, que buscam uma nova colocação no mercado de trabalho, por exemplo. Outros sites ainda compõem uma rede social, que conectam pessoas de diferentes profissões e perfis, para, conversar e trocar ideias com estas pessoas diretamente.

Não importa para quais finalidades os sites são criados, todos são construídos pelo uso de diferentes ferramentas eletrônicas advindas das novas tecnologias que ampliam uma rede cada vez mais interconectada, sem a qual as pessoas não “sobrevivem” mais. Apesar de exercer uma atividade relativamente

¹⁷ Classificações encontradas no site da CATHO de busca de vagas no mercado de trabalho. Acesso em 26/01/2012.

nova, o *web designer* mostra sinais de adesão ao mercado globalizado, que exige flexibilidade, tanto de horário quanto de contratos de trabalho, aderência na gestão por objetivos específicos e com prazos para finalizar e, sobretudo, capacidade de adaptação a situações novas e imprevisíveis no mercado de trabalho.

Segundo os *web designers* atuantes na indústria da informática e também fora desse segmento econômico e conforme dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) referente ao período de 2003 a 2006 relatamos que:

Os serviços de hospedagem de sites (*web hosting*) respondem por parcela pequena da receita, mas vêm apresentando ganhos de participação, passando de 3,0%, em 2003, para 6,1 %, em 2006. Fonte: (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, IBGE, pesquisa realizada em 2009, s/n).

A diferença mais marcante observada entre o trabalhador *web designer* presente na indústria da informática, daquele que se encontra fora dela é que, notadamente os primeiros, têm contrato de trabalho celetista, trabalham em equipes virtuais para um determinado projeto de *software* que pode ser por encomenda, mantém uma jornada de trabalho dentro dos limites da empresa. Os *web designers* que não atuam na indústria da informática são principalmente autônomos, desenvolvem sites, entre outras atividades, trabalham em mais de um projeto simultaneamente. Também trabalham em equipes virtuais, porém esse contato é mais para compartilhar conhecimentos de novas ferramentas de trabalho e tirar dúvidas. Costumam estender a jornada de trabalho, em suas casas e, sobretudo, consideram seu trabalho mais criativo e autônomo, sob o ponto de vista de liberdade para decidir se aceitam ou não um determinado projeto. Terceirizam parte da produção de sites, quando não lhes parece interessante tecnicamente, quando não gostam de realizar determinada tarefa, ou ainda, quando julgam desconhecer as ferramentas eletrônicas necessárias para tal criação. Constata-se assim na pesquisa, a exemplo da literatura, que as terceirizações representam formas de flexibilização do trabalho, usuais entre esses trabalhadores.

O Ministério do Trabalho e Emprego classifica o *Designer* como: Artistas visuais, desenhistas industriais e conservadores, restauradores de bens culturais e,

concede a classificação 2624-10 do Código Brasileiro de Ocupações (CBO)¹⁸ para os designers gráficos:

Desenhista de editorial, Desenhista de identidade visual, **Desenhista de páginas da internet (*web designer*)**, Desenhista gráfico de embalagem, Desenhista gráfico de sinalização, Desenhista gráfico de superfície, Desenhista gráfico promocional, Tecnólogo em *design* gráfico.

Conforme prevê o artigo 2º do Projeto de Lei que regulamenta a profissão de *designer* no Brasil, nº 1.391/2011:¹⁹

Designer é todo aquele que desempenha atividade especializada de caráter técnico-científico, criativo e artístico para a elaboração de projetos de sistemas e/ou produtos e mensagens visuais passíveis de seriação ou industrialização que estabeleçam uma relação com o ser humano, tanto no aspecto de uso, quanto no aspecto de percepção, de modo a atender necessidades materiais e de informação visual. Art.2º PL 1391/2012.

A opinião a respeito da regulamentação é bastante diversa entre os participantes da pesquisa. Há os que desconhecem o projeto de Lei que regulamenta a profissão e outros simplesmente não a consideram necessária para suas atuações profissionais. Este assunto será analisado no Capítulo III desta pesquisa.

O termo *designer* vem sendo utilizado até por profissionais ligados à área de estética e beleza como estratégia para atrair clientes, o que têm suscitado debates e questionamentos pelo uso da terminologia *designer*, por pessoas sem qualificação específica. Nas redes sociais alguns *designers* se manifestavam alegando que a falta de regulamentação da profissão seria a grande responsável pelo uso indevido da palavra, que pode também estar relacionada à sua etimologia, relativamente recente. *Design*²⁰ é de origem inglesa, que conforme Cardoso (2010, p.20): “[..].o substantivo design se refere tanto à ideia de plano, desígnio, intenção, quanto à de configuração, arranjo, estrutura”. Segundo o autor a origem mais remota da palavra está no latim *designare*, verbo que abrange ambos os sentidos, o de designar e o de desenhar.

¹⁸ A Classificação Brasileira de Ocupações - CBO, instituída por portaria ministerial nº. 397, de 9 de outubro de 2002, tem por finalidade a identificação das ocupações no mercado de trabalho, para fins classificatórios junto aos registros administrativos e domiciliares. Disponível em <http://www.mtecbo.gov.br/cbosite/pages/home.jsf> , acesso em 11/07/2012.

¹⁹ O Projeto de Lei nº 1.391/2011 foi aprovado pela Comissão de Trabalho, de Administração e Serviço Público (CTASP), em 28/03/2012.

²⁰ Conforme Cardoso (2010) o primeiro emprego da palavra *designer* foi registrado pelo *Oxford English Dictionary* no século XVII.

Para Cardoso (2010 p.20), do ponto de vista etimológico, o termo já “contém nas suas origens uma ambiguidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber, projetar, atribuir e outro concreto de registrar, configurar, formar”. Assim, para o autor citado, o *design* opera com a junção desses dois níveis atribuindo forma material a conceitos intelectuais, a necessidades vindas dos clientes em suas formas mais específicas.

Se historicamente, os designers manifestaram-se contrários ao processo de industrialização, pela divisão entre projeto e execução de um produto, como fica esta condição, na indústria da informática? Sabe-se que hoje as empresas atuam por projetos, e muitas vezes a própria contratação do profissional é para atender um determinado projeto específico. Se o *designer* percebia o processo de industrialização de produtos, como fator negativo, como são percebidas hoje as mudanças advindas da tecnologia, que permitem a formação de equipes virtuais e realizam somente parte de um processo ou de um projeto maior? Encontramos na análise de Ostrower (1995), argumentos sobre esta questão do trabalho parcial.

No trabalho artístico, o momento de terminar a obra representa um momento crucial. Só o próprio artista poderá defini-lo para si. Será o momento em que os vários elementos da composição e suas diversas relações formais, tornaram-se plenamente significativos. Os vários ritmos e as várias tensões foram integradas e encontram-se em perfeito estado de equilíbrio – nada é demais e nada falta. É importante voltarmos ao equilíbrio global de uma obra de arte. (OSTROWER, 1995 p.199, **grifo da autora**).

A divisão do trabalho do *web designer* foi analisada por Cardoso (2010):

Design, arte e artesanato têm muito em comum e hoje, quando o *design* já atingiu uma certa maturidade institucional, muitos *designers* começam a perceber o valor de resgatar as antigas relações com o fazer manual. Historicamente, porém a passagem de um tipo de fabricação, em que o mesmo indivíduo concebe e executa o artefato, para um outro, em que existe uma separação nítida entre projetar e fabricar, constitui um dos marcos fundamentais para a caracterização do *design*. Segundo a conceituação tradicional, a diferença entre *design* e artesanato reside justamente no fato de que o *designer* se limita a projetar o objeto para ser fabricado por outras mãos ou, de preferência, por meios mecânicos. (CARDOSO, 2010, p.21).

Na atualidade a “era da informação” assim denominada por muitos estudiosos, como um marco histórico no qual a informação chega rapidamente, pela utilização da tecnologia da informação, trouxe novas configurações para o trabalho do *designer*, já que:

Ao mesmo tempo em que os desafios do hipertexto, da navegação, da interatividade e da conjugação de linguagens gráficas com o som e a imagem em movimento representam uma frente de trabalho para o *web designer*, já começa a empregar estratégias projetivas repetitivas ou previsíveis, introduzindo a mesmice precoce em uma prática que está longe de atingir a sua maturidade em qualquer sentido. (CARDOSO, 2008, p. 242).

Além desses desafios aos quais o *web designer* está sujeito, somam-se outros que conforme analisa De Moraes (1999, p.86), são advindos da própria expansão da revolução tecnológica, tais como, “a rápida mudança do comportamento social humano frente a novas necessidades do usuário”, faz da atividade do *web designer* um (re)trabalho, especialmente pelas exigências do cliente no processo produtivo.

As transformações econômicas e sociais trouxeram para o *designer* novas divisões do trabalho. Conforme Cardoso (2008, p. 234), “os avanços da informática vem impondo crescente fluidez aos processos de produção, consumo e uso; e, em decorrência disso, alguns dos pressupostos mais caros do campo do *design* estão caindo por terra”. Um deles diz respeito a diferenças de atuação no campo do *design* do produto e do *design* gráfico.

Quando um *web designer* é contratado para criar um site o resultado desse trabalho não é um produto material, já que não pode ser tocado, mas sim uma mercadoria que transmite uma informação visual. Acredito que por essa razão a pesquisa tem mostrado que o trabalho do *web designer* é uma atividade considerada da área da tecnologia da informação (TI)²¹, mas que exige muita criatividade, razão pela qual é comum a terminologia “fazer a arte do site”, que significa pensar criativamente o desenho do *layout* do site.

Não é objeto de nosso estudo descrever o processo de criação de um site em seus aspectos técnicos. Porém, para compreensão inclusive da divisão e do processo do trabalho do *web designer* buscamos em Levy (1999), um elemento fundamental no processo do trabalho do *web designer*: o hipertexto. Trata-se de uma palavra chave na qual se inserem eletronicamente novas informações. É também denominado de hiperlink que significa “ligar”. O termo foi utilizado pela

²¹ Área de TI é uma designação utilizada para a área de tecnologia da informação. Passaremos a utilizar este termo por se ajustar ao nosso objeto de pesquisa.

primeira vez por Theodore Nelson²², no início dos anos sessenta que previa a possibilidade de conexão em rede de computadores, onde em ambiente eletrônico, uma espécie de biblioteca pudesse ser acessada, a partir do “*hiperlink*”.

Baseado em estudos de comportamento de usuários de sites, o *web designer* ao idealizar sua tarefa na criação de sites e do *hiperlink*, tem uma preocupação com o belo, pois parte do princípio que é essa visualização externa do site que o cliente irá aprovar. Essa constatação foi percebida na minha pesquisa, oportunidade que os entrevistados expuseram como acontece esse momento de criar o *hiperlink* e desenvolver o site:

A gente se importa muito com a parte de código de funcionalidade, do negócio funcionar legal de não ter nenhum furo e tal. O cliente contanto que não tenha nenhum furo ele não tá nem aí pro que você fez ... você pode ter feito o código mais lindo do mundo que ele não tá nem aí ... nem que for o código mais lindo que merece um premio na área de TI. O que realmente importa pra ele (cliente) é o que ele vai ver, você pode ter feito o código mais lindo se ele achar que o site está feio ele vai achar que o site inteiro não presta. (Entrevista (EP-03) *web designer*, Celetista, maio/2012).

Bem! O trabalho do *web designer* é transformar projetos que foram arquitetados em realidade para rodar na internet. Essa realidade precisa de um trabalho mais artístico, mas que também tenha uma preocupação com a semiótica com o trabalho de interface, com o trabalho de usabilidade. E aí com isso ele consegue fazer um trabalho muito mais redondo. (Entrevista (EP-06), arquiteto de sites, Pessoa Jurídica, junho/2012).

Pensando essa questão para o trabalho do *web designer*, chamo atenção para a organização e a divisão do trabalho na indústria da informática.²³

Em análise dos trabalhadores atuantes nessa indústria pode ser destacado que há uma distinta separação entre os que comandam e os que executam o trabalho. Os que comandam são representados por engenheiros, analistas, programadores, designers, enquanto que os que executam são os assistentes técnicos. Uma clara divisão do trabalho pode ser percebida pela separação, inclusive na cor do uniforme, usada pelos trabalhadores na indústria da informática. (FREIBERGER, Zélia relatório de visita na Indústria da Informática, Universidade Federal do Paraná (UFPR), Curitiba, 2012).

²² Theodore Nelson ou Ted Nelson é um Filósofo norte americano que criou conceitos como "hipertexto" e "hipermídia" em 1960. Ele imaginou computadores em rede global que permitiriam que as pessoas escolhessem seus próprios caminhos através da arte e da literatura via links. Disponível em <http://computerworld.uol.com.br/slide-shows/10-revolucionarios-desconhecidos-da-ti/paginador/pagina_6> Acesso em 24/08/2012.

²³ Freiburger Z. Relatório de visita na Indústria da Informática. Projeto “Redes de Empresa, trabalho e relações de trabalho no setor de informática no Paraná”. Curitiba: GETS/Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

A pesquisa realizada em maio de 2012 revelou, entre outras constatações, que o trabalho na criação de sites é subdividido. Essa subdivisão, na indústria de *software* compreende uma equipe formada por: um coordenador, que fará o controle das tarefas, especialmente quanto aos prazos e estabelecerá reuniões para verificar o andamento do trabalho; de um arquiteto de site, que irá pensar no site como um todo, e na funcionalidade; um *web designer*, foco do presente estudo, que fará a parte criativa e estética do site, incluindo escolha de cores e até de posição das informações no site, finalmente um desenvolvedor *web*, que irá pensar a lógica de programação, a funcionalidade eletrônica. O papel do arquiteto de *site* é importante quando o projeto demanda maior elaboração ou complexidade, na sua construção. Ficando assim evidente a divisão do trabalho na criação de sites.

No entendimento de que essa subdivisão pudesse ser uma realidade somente nas indústrias visitadas, buscamos investigar melhor e encontramos essas designações para as distintas atuações num site de divulgação de profissionais relacionados à internet, comprovando a divisão do trabalho na criação de sites, conforme segue:²⁴

Web designer é o trabalhador que elabora o projeto estético e funcional de *web* sites. A estética remete ao uso adequado das cores e visual adequado e a funcionalidade lembra que o visual deve estar em sintonia com o objetivo do site e com as funções neles executadas. Além de bom-gosto, o *web designer* deve ter um bom conhecimento de ferramentas de web design como Photoshop, e também conhecimentos específicos, tais como: XHTML e CSS.

Desenvolvedor *web* - Executa a construção e manutenção de sites utilizando linguagens de programação como ASP, PHP, JAVA; bancos de dados como SQL, e ferramentas como *Dreamweaver* e outras. Cria aplicativos e soluções sempre tendo em vista a funcionalidade do site. O desenvolvedor *web* trabalha em conjunto com o *web designer* para construir um site que atenda tanto os objetivos funcionais quanto estéticos.

Arquiteto da informação - desenvolve o projeto de um website. É responsável pela definição clara dos objetivos do site e pela organização do conteúdo, navegação e usabilidade em função desses objetivos. Recebe as informações vindas do cliente, realiza o projeto que será a base para outros profissionais envolvidos como o *web-designer*, *web-developer* e *Copywriter*.

Especialista em otimização de *sites* – é um profissional que pesquisa, analisa e realiza modificações no site, de forma a melhorar o

²⁴ Essas designações para a atuação dos profissionais envolvidos na criação de *sites* estão disponíveis em <http://www.e-commerce.org.br/web_design.php> acesso 11/02/2013.

posicionamento nos sites de busca. Com o aumento do valor do espaço publicitário na web, conseguir um bom posicionamento nos sites de busca orgânica tornou-se cada vez mais importante, e mais difícil em razão da concorrência. Por esse motivo esse profissional tende a ser cada vez mais valorizado. É encontrado em grandes corporações, empresas de consultoria prestadoras de serviços na Internet e também pode atuar como *free-lancer*.

Webwriter é um profissional que diferentemente de seu colega *copywriter*, o *webwriter* escreve texto jornalístico e realiza pesquisas para embasar o conteúdo publicado. Além de saber escrever bem, precisa estar familiarizado com a web, conhecer o perfil do internauta e padrão de comunicação mais eficiente neste meio.

As entrevistas realizadas com *web designers* tem mostrado que essa divisão do trabalho, na criação de *sítes*, tem criado alguns constrangimentos, entre esses trabalhadores:

Aqui na empresa nós dividimos o trabalho com outros profissionais da mesma área. (Entrevista (EP-02), *web designer*, Estagiária, abril/2012).

Crio o layout (páginas principais e internas), aprovo com o cliente, faço alterações se necessário. Em seguida outra pessoa faz o HTML e ainda outras pessoas, a programação mais "pesada". (Participante do questionário online 13[O], *web designer*, maio/2012).

Eu tenho uma pessoa "terceirizada" quando eu não gosto de parte de um trabalho na confecção do site, eu passo para ela desenvolver pra mim, são os programadores eles dão conta disso. (Entrevista (EP-01), *web designer*, Empresário, abril/2012).

Eu trabalhava como analista, como desenvolvedor *web* e como *web designer*. Então isso quer dizer que eu era responsável por todo o processo. Hoje trabalho em equipe. (Entrevista (EP-06), arquiteto de sites, Pessoa Jurídica, maio/2012).

O *web designer* usa a criatividade como elemento fundamental para o desenvolvimento do seu trabalho, enquanto que o desenvolvedor *web* utiliza a lógica da computação para fazer o elo entre o belo e o prático, o criativo e o lógico de um site na internet. Esta divisão do trabalho se confirma na pesquisa, quando os trabalhadores relatam conflitos que se estabelecem entre eles, a partir do momento que o *web designer* cria o "belo", que na prática, o desenvolvedor *web* não pode utilizar, para estabelecer a usabilidade do *site*, como prioritária, por exemplo.

O trabalho do *web designer* considerado como artístico na visão dos entrevistados, é conforme Levy (1996, p.78) "[...] difícil de definir por estar quase sempre na fronteira da simples linguagem expressiva, da técnica ordinária (artesanato) ou da função social muito claramente designável".

Para o autor citado, através da arte o ser humano pode manifestar emoções, conceitos, dar uma forma externa a um contexto social, as sensações experimentadas no mais íntimo da subjetividade. A arte consegue compartilhar expressões, sentimentos, experiências subjetivas.

Isso nos leva a refletir sobre como pode um *web designer* transmitir a sua arte em contextos virtuais? Já que a arte é a expressão de um sentimento, ele pode ser conduzido no ciberespaço? Esses questionamentos representam a essência do trabalho do *web designer*, já que ele atua em contextos virtuais. Levy (1996, p.15) nos diz que “a palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado de *virtus* que significa, força, potência”. Um exemplo dado pelo autor sobre o virtual é que a árvore está virtualmente presente na semente. Por analogia, a criatividade do *web designer* está na página eletrônica que ele cria, no hipertexto, na linguagem gráfica que utiliza, no software que constrói, pois faz parte do perfil desses trabalhadores, conforme veremos na sequência.

CAPÍTULO 3 – O PERFIL DO TRABALHADOR E AS CONFIGURAÇÕES DO TRABALHO DO *WEB DESIGNER*

Este capítulo cumpre dois objetivos fundamentais resultantes do campo empírico – o primeiro é mostrar o perfil do trabalhador *web designer* no que se refere a idade, sexo, estado civil, formação, experiência, cursos realizados na área e trajetória profissional. O segundo é revelar as configurações do trabalho do *web designer* e apresentar os principais vínculos que esses trabalhadores mantêm com a empresa contratante; como se dá o processo produtivo e a divisão do trabalho; as atividades que realizam e como acontecem as rotinas do trabalho, a exigência de saberes, e quais as empresas que contratam esses trabalhadores.

Para dar conta dos objetivos desta pesquisa, utilizamos dois métodos de coleta de dados. Um se refere a entrevista apoiada pelas narrativas, e outro pelo envio e recebimento do questionário *online*.

A entrevista apoiada pelas narrativas foi escolhida como a contribuição metodológica principal para o alcance das respostas e dos objetivos desta pesquisa, ficando o questionário *online* como método complementar. Para a realização das entrevistas alguns cuidados foram tomados, levando-se em consideração que:

O momento da entrevista não deve constituir um mero ato de coletar dados mediante perguntas verbalizadas pelo entrevistador, mas deve ser um momento de interação entre os dois atores envolvidos. (BOURDIEU, 1999, p.328).

Aconselha Flick (2009), que a entrevista narrativa terá maior aproveitamento se a postura do entrevistador for a mais neutra possível, para evitar interferências nas falas dos entrevistados. Outro cuidado diz respeito ao local para a realização da entrevista, que deverá ser o mais calmo possível, sem quaisquer interferências. Nesse sentido ressalta-se que as entrevistas foram realizadas de acordo com o local e horário proposto pelos participantes da pesquisa.

As narrativas podem ser utilizadas como alternativa às entrevistas semiestruturadas. Caracterizam-se por representar uma situação inicial (como tudo começou), e assim selecionam-se os eventos relevantes, apresentando-se como as coisas se desenrolaram, e ao final do desenvolvimento (o que aconteceu). (FLICK, 2009 p.164);

Uma observação importante no momento da entrevista é conquistar a confiança do entrevistado, falar de outros assuntos que possam estar sendo discutidos, apresentar-se, comentar sobre os aspectos éticos envolvidos na pesquisa. Isso contribui para que as argumentações dos entrevistados sejam mais próximas da realidade, já que é necessário cuidado nas interpretações, conforme alerta Poupart (2008):

As interpretações que os atores sociais dão de sua própria realidade, não devem ser confundidas com a realidade tal qual ela é. O fato de que os atores sejam diretamente implicados nessas realidades, não é em si uma garantia da exatidão de suas interpretações. (POUPART, 2008, p. 219)

As interpretações das falas dos participantes desta pesquisa foram embasadas na hermenêutica dialética, que segundo Minayo (2003, p.85), a hermenêutica é a arte de compreender texto – (biografia, narrativa, entrevista, documento, livro, artigo, dentre outros). É a capacidade de colocar-se a si mesmo no lugar do outro, portanto, funda-se na compreensão, que se refere simultaneamente ao que é comum e específico. No marxismo a dialética se transformou numa maneira dinâmica de interpretar o mundo, os fatos históricos e econômicos. A seguir apresento os passos da pesquisa e nas figuras são colocadas as formas de acesso ao estudo de campo.

FIGURA 1 - REPRESENTAÇÃO DO ACESSO AO SINDICATO DA CATEGORIA EM ESTUDO



Acompanhada de colegas de mestrado e membros do Grupo de Estudos Trabalho e Sociedade (GETS), realizamos uma visita de pesquisa no Sindicato dos Trabalhadores em Informática e Tecnologia da Informação do Paraná (SINDPD-PR), em junho de 2011, com o objetivo de conhecer a realidade sindical da categoria em estudo. Por pertencer à área da Tecnologia da Informação (TI), os *web designers* podem ser filiados a esse Sindicato, entretanto, esse resultado não pôde ser levantado, pelo fato de que em muitas empresas esta função recebe outras denominações, como desenvolvedores, programadores e profissionais da TI. Isso dificultou o acesso aos números de trabalhadores *web designers* sindicalizados, mas propiciou o alerta quanto à identidade desses trabalhadores.

Em contextos de acumulação flexível, nos quais segundo BRIDI (2005, p.84), “as novas formas de trabalho – em tempo parcial, informal, com contrato por tempo determinado, trabalho em domicílio, subcontratação – dificultam a formação de uma identidade comum que é chave para a ação coletiva e a aglutinação de interesses”. E isso traz reflexos no sindicato, conforme constatamos, ocasionando o que se chama de crise de identidade sindical, na qual o trabalhador não cria identificação como uma categoria específica. No caso do *web designer* a inserção fica por conta da classificação “trabalhador da tecnologia da informação”, tanto por algumas empresas privadas, quanto pelos próprios trabalhadores.

Outra situação que pode revelar traços de uma crise de identidade é traduzida pela indiferença quanto à regulamentação da profissão. Trata-se do Projeto de Lei nº 1.391/2011, que regulamenta a profissão de *designer*²⁵, que foi aprovado em 20/03/2013 pela Comissão de Constituição e Justiça e Cidadania (CCJ), e segue agora para o Senado, onde será discutido para aprovação final.

Pesquisamos por intermédio das entrevistas e também do questionário *online*, a aceitação da Regulamentação da Profissão, e apresentamos no Quadro 2 os resultados dos posicionamentos:

²⁵ O Projeto de Lei nº 1.391/11, de autoria do deputado Penna (PV-SP), estabelece que designer é todo profissional que desempenha atividade especializada de caráter técnico-científico, criativo e artístico para elaboração de projetos de sistemas e/ou produtos e mensagens visuais passíveis de seriação ou industrialização que estabeleçam uma relação com o ser, tanto no aspecto de uso, quanto aspecto de percepção, de modo a atender necessidade materiais e de informação. Fonte: <<http://www.designbrasil.org.br/noticias/projeto-de-lei-que-regulamenta-profissao-de-designer-e-aprovado-na-ccj>> Acesso em 25/03/2013

QUADRO 2 - POSIÇÃO DOS PARTICIPANTES QUANTO À REGULAMENTAÇÃO DA PROFISSÃO DE *DESIGN*

Código	Favorável à regulamentação da profissão	Desfavorável à regulamentação da profissão	Indiferente à regulamentação da profissão
(EP-01)			X
(EP-02)			X
(EP-03)			X
(EP-04)	X		
(EP-05)	X		
(EP-06)			X
(EP-07)			X
1 [O]	X		
2 [O]	X		
3 [O]	X		
4 [O]			X
5 [O]		X	
6 [O]			X
7 [O]	X		
8 [O]			X
9 [O]	X		
10 [O]	X		
11 [O]			X
12 [O]	X		
13 [O]			X

Elaboração própria (2012)

O posicionamento dos participantes da pesquisa quanto à regulamentação da profissão de *web designer* se mostra dividida. Há os que consideram importante (9), por julgar que irá trazer mais qualidade no trabalho, outros que consideram neutro (10), e um posicionamento contrário à regulamentação chamou a atenção pela resposta do participante no questionário *online*.

Discordo totalmente **da regulamentação da profissão**, para *web designer*, *web designer* não é *designer*, isso é um erro cometido pela maioria das pessoas. O conhecimento de um *web designer* está ligado mais a conhecimentos na área de TI (tecnologia da informação) do que na área artística que é o caso dos *designers*, os cursos superiores citados nesse projeto de lei não formam *web designers* (Comunicação Visual, Desenho industrial, Programação Visual, Projeto de Produto, *Design* Gráfico, *Design* Industrial, *Design* de Moda e *Design* de Produto). Um *designer* pode sim fazer a parte visual de um site, o que ocorre muito, mas ele não tem

preparação técnica para transformar esse visual através de código em uma página *web*, a menos que tenha aprendido sozinho ou feito cursos na área, mas não com as formações citadas acima. **Grifo da autora.** (Participante *online* 5[O], *web designer*, Autônomo, maio 2012).

Um posicionamento neutro que revela a indiferença pela regulamentação:

Para mim é indiferente essa regulamentação. Não vejo assim uma necessidade. Você tem pessoas que não são formadas na área e trabalham como *web designer*. Eu não ligo de dividir espaço com pessoas não formadas e devidamente qualificadas na área desde que sejam competentes, eu aceito. (Entrevista (EP-01), *web designer*, Empresário, abril/2012).

Um posicionamento favorável que mostra a necessidade de regulamentação.

Sim, tenho conhecimento e acho esta regulamentação muito importante para o futuro da profissão. O advento da informática ajudou muito o profissional de Arte/Comunicação/Design por facilitar o desenvolvimento dos trabalhos e permitir que muitos trabalhos sejam executados ao mesmo tempo, porém por outro lado popularizou a prática e os termos ao ponto de se falar em substituição profissional, qualquer indivíduo com um computador e algumas horas vagas pode se dizer profissional de alguma destas áreas citadas, mas nem sempre terá o conhecimento necessário para a correta/excelente produção dos trabalhos. Conhecer os *softwares* e fazer alguma coisa nele que se chama de arte ou *design*, é fácil, qualquer um faz, porém como citei anteriormente, este tipo de trabalho envolve um conhecimento muito mais abrangente que vai além dos conhecimentos de informática e *softwares* de computador. Acredito que a regulamentação da profissão vai melhorar um pouco a qualidade do mercado de trabalho. (Participante *online* 1[O], *web designer*, Autônomo, maio 2012).

Nosso entendimento quanto ao desinteresse pela aprovação do Projeto de Lei nº 1.391/2011 em tramitação, é que muitos *web designers* atuam na área de *design* sem a formação específica, com qualificações vindas de cursos técnicos na área de TI. Segundo diálogos informais com *web designers* na aproximação de estudo de campo, foi constatado que há também os que se consideram profissionais nesta área sem terem as devidas qualificações, trata-se de pessoas leigas que a partir de poucos conhecimentos técnicos passam a desenvolver sites, muitas vezes de péssima qualidade, mas que acabam tirando o trabalho de *web designers* qualificados, por oferecerem um preço final menor.

Para esses trabalhadores a regulamentação não é vista como interessante, pois partem do princípio de que poderiam ficar impedidos de prosseguir sua

trajetória profissional nesta área de trabalho. Contudo, chamamos a atenção para o Inciso II do Artigo 3º do referido Projeto de Lei que:

Art. 3º É assegurado o exercício da profissão de designer, observadas as condições de capacidade e exigências estabelecidas neste artigo:

I – aos que possuem diploma de graduação plena e graduação tecnológica, emitidos por cursos de design devidamente registrados e reconhecidos pelo Ministério da Educação e Cultura referentes, inclusive, às denominações congêneres (Comunicação Visual, Desenho industrial, Programação Visual, Projeto de Produto, Design Gráfico, Design Industrial, Design de Moda e Design de Produto) existentes no País;

II – aos que comprovarem o exercício da profissão por período superior a 5 (cinco) anos até a data da publicação desta Lei;

III – aos que possuam devidamente revalidado e registrado no País diploma de instituições estrangeiras de ensino superior de Design ou os que tenham esse exercício amparado por convênios internacionais de intercâmbio.

Fonte: Projeto de Lei nº 1.391/2011 aprovado pela Comissão de Trabalho, de Administração e Serviço Público (CTASP). (Projeto de Lei nº 1.391/2011).

Portanto, o Projeto de Lei contempla os trabalhadores que comprovarem a atuação na área há mais de cinco anos até a publicação da Lei, mesmo para os que não possuem diploma de graduação plena ou tecnológica.

Concluimos assim, que a falta de conscientização desses trabalhadores com relação aos possíveis benefícios que poderiam advir da regulamentação da profissão, deixa-os mais vulneráveis à concorrência e à exploração do mercado de trabalho.

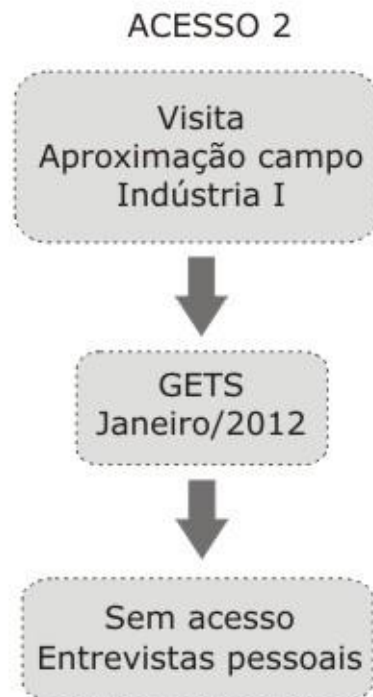
Por outro lado, o desinteresse pela regulamentação pode estar ligado ao fato de que eles não se identificam como *designers* e sim, como profissionais da área da Tecnologia da Informação (TI). Questionados a esse respeito ficou demonstrado que eles se consideram da área de TI, e que para esta, não há regulamentação específica:

Normalmente somos considerados da área de TI, mas a área de TI não tá muito bem fechada e não existe uma regulamentação, **entretanto o web designer** é uma pessoa que vem da área de TI, dos próprios cursos de TI como ciência da computação, análise de sistemas, e também os próprios tecnólogos da internet aí, então dá pra dizer que normalmente **web designer** é uma pessoa da TI. (Entrevista (EP-05), desenvolvedor *web*, Autônomo, maio/2012). **Grifos da autora.**

Apesar da profissão de *web designer* se inserir na área do *design* gráfico, cuja regulamentação estaria contemplada no Projeto de Lei 1.391/2011, em

tramitação, não há consenso entre esses trabalhadores, pois conforme relato, eles se consideram na área de TI.

FIGURA 2 - REPRESENTAÇÃO DO ACESSO À INDÚSTRIA DE INFORMÁTICA I



Elaboração própria (2012)

Em janeiro de 2012 alguns membros do Grupo de Estudo Trabalho e Sociedade (GETS), da Universidade Federal do Paraná estiveram, acompanhados das Coordenadoras da pesquisa coletiva, Dra. Benilde Maria Lenzi Motim e Dra. Maria Aparecida da Cruz Bridi, em visita técnica realizada em uma Indústria de Informática em Curitiba aqui denominada Indústria de Informática I.

A visita foi previamente agendada e fomos recebidos por um funcionário que nos guiou na fábrica para conhecermos o complexo de produção deste segmento em franca expansão no Estado do Paraná. O controle de acesso ao parque produtivo é rigoroso, e a entrada se dá mediante uso de crachá de identificação do visitante e uniforme cinza. Pode ser observado que as cores dos uniformes caracterizam a hierarquia da fábrica, sendo: azul para o setor de qualidade, de uso de engenheiros e técnicos; azul-marinho identifica trabalhadores de nível técnico lotados na manutenção; o uniforme branco é utilizado por operadores que trabalham

na produção; e uniforme verde é utilizado por trabalhadores em treinamento. O setor de engenharia é composto por dezesseis (16) trabalhadores efetivos formados na área de Engenharia Elétrica, Engenharia de Processos de Produção e Engenharia de Qualidade. Dentre esses engenheiros havia somente uma mulher.²⁶

A indústria visitada produz *hardware* e *software*, embora esta unidade produza apenas *hardware*, e tinha em média cinco mil (5.000) trabalhadores, na ocasião da visita, este número revela que se trata de uma grande indústria, cuja produção média mensal gira em torno de 100 mil placas de computadores. Como a produção é alta, a fábrica faz três turnos de trabalho: das 06h00 às 14h00; das 14h00 às 22h00; das 22h00 às 06h00. Há o intervalo de uma hora para almoço e dez minutos de pausa para ginástica laboral. Durante a permanência do trabalhador no seu posto de trabalho e havendo necessidade de se ausentar, ele solicita ao monitor que autoriza sua saída temporária e coloca outro “trabalhador curinga” em seu lugar. Este cumpre todas as funções para suprir necessidades temporárias, sem, contudo, receber adicional para estas atividades. A linha de montagem da fábrica no setor de placas não é organizada por células, mas sim linhas de produção, de tipo fordista. Assim se um trabalhador se ausentar de seu setor, o processo de produção permaneceria parcialmente estagnado, aguardando o retorno do trabalhador para então reiniciar, caso não houvesse esse recurso.

A jornada de trabalho é de oito (08) horas diárias, sendo uma hora para refeição. As pausas na produção são anotadas e controladas por um trabalhador designado para essa atividade. Quanto à remuneração dos trabalhadores nessa indústria constatamos que a média salarial é de oitocentos reais (R\$800,00) a mil e trezentos reais (R\$1.300,00) para os cargos operacionais; mil e quinhentos (R\$1.500,00) a três mil e quinhentos reais (R\$3.500,00) para cargos técnicos; e acima de quatro mil reais (R\$4.000,00) para cargos de nível superior, com função de supervisão. Os *designers* com nível superior se enquadram nessa faixa salarial, o que pode ser considerado um ganho acima da média encontrada fora desta indústria. Constatamos também que alguns serviços são terceirizados, como a limpeza, a segurança, e alimentação.

Há uma equipe de *designers* que trabalha nessa indústria, cujas atividades desenvolvidas são voltadas para a criação de desenhos dos *notebooks*. Contudo,

²⁶ Anotações feitas a partir de observações em visita na Indústria I realizada em janeiro de 2012 pelo GETS.

não foi permitido acesso a esses trabalhadores, nem tampouco a entrevistas pessoais, pois esta proibição é uma imposição que consta no regimento interno desta empresa. Deste modo, buscamos acesso aos trabalhadores de outras empresas, nas quais pudéssemos iniciar a pesquisa, conforme veremos na sequência.

FIGURA 3 - REPRESENTAÇÃO DO ACESSO À INDÚSTRIA DA INFORMÁTICA II



Elaboração própria (2012)

Em maio de 2012 estivemos, juntamente com mais três integrantes do GETS²⁷ na Indústria da informática II. Trata-se de uma empresa paranaense com vinte (20) anos de experiência no mercado de TI, nacional e internacional. Dentre outras observações, notamos que:

O posto de trabalho e/ou espaço de trabalho da fábrica de software da empresa assemelha-se a um escritório. O ambiente é bastante amplo e os trabalhadores ficam dispostos em ilhas (mesas), organizados por projetos de trabalho; ou seja, trabalhadores que estão atuando em um mesmo projeto sentam-se próximos uns dos outros, para facilitar a comunicação

²⁷ FREIBERGER, Z. BRAUNERT, M. B.; IEGER, E.; BRIDI, M. A. *Relatório de visita*. Projeto “Redes de Empresa, trabalho e relações de trabalho no setor de informática no Paraná”. Curitiba: GETS/UFPR, em maio de 2012.

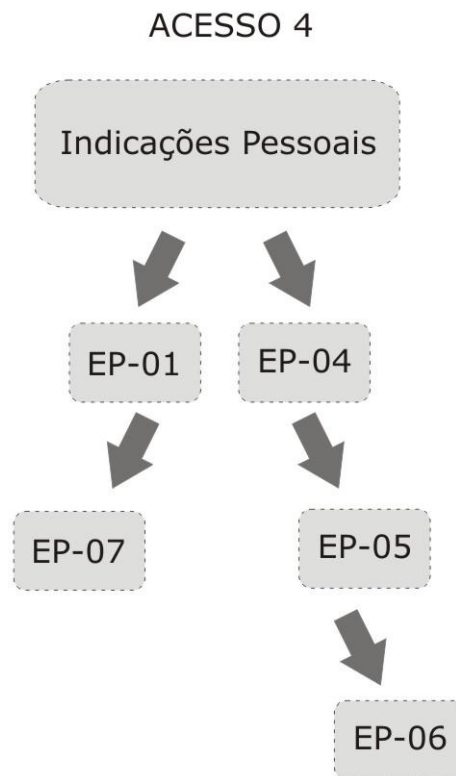
entre eles. Assim, o espaço de trabalho permite a interação face a face para facilitar a comunicação nas distintas fases do processo produtivo. Em cada ilha há em média 06 trabalhadores, na maioria homens, jovens, com faixa etária média entre 24 a 30 anos, sendo que, segundo a nossa informante, aproximadamente 99% deles possui formação em nível superior completo. Fonte: FREIBERGER. Z. *et al.* Relatório de visita, projeto “Redes de Empresa, trabalho e relações de trabalho no setor de informática no Paraná”. Curitiba: GETS/UFPR, em maio de 2012.

Por intermédio desta visita constatamos que havia duas (02) *web designers* cujas funções eram voltadas para o processo criativo na produção de sites. As entrevistas pessoais foram autorizadas, sendo que a entrevistada (EP-02) é mulher, jovem e estudante de *designer* gráfico, portanto seu vínculo com a empresa é como estagiária. A entrevistada (EP-03) é mulher tem formação em artes plásticas e cursos na área de *web designer*. Desenvolve atividades de criação no processo de produção de sites, mas como os trabalhadores são multifuncionais, polivalentes, e no plano da formação e qualificação são preparados para desenvolver qualquer etapa do trabalho, ela também se envolve em outras atividades na empresa que demandam criatividade.

A respeito desta realidade encontrada na pesquisa, pode-se constatar que a multifuncionalidade faz parte dos novos imperativos do capitalismo, pois encerra a necessidade do trabalhador se envolver em outras atividades que não são somente sua responsabilidade, tornando-se assim “autoempreendedor”, e no caso específico em nossa análise, da formação em artes plásticas e suposta tendência para desenvolver trabalhos criativos, há uma possível hipótese da indústria em questão apropriar-se da capacidade criativa e da subjetividade, como forma de ampliação do capital.

Contudo, a contribuição mais importante dessas duas participantes na pesquisa foi nos permitir entender a subdivisão do trabalho no âmbito dos projetos criativos e, principalmente, os conflitos que surgem nessa interação, o que nos levou a buscar, por meio de indicações pessoais, outros trabalhadores que pudessem contribuir para o conhecimento dessa divisão do trabalho na criação de sites, cuja análise pode ser observada no item deste capítulo, que tratará da divisão do trabalho.

FIGURA 4 - REPRESENTAÇÃO DO ACESSO POR INDICAÇÕES PESSOAIS



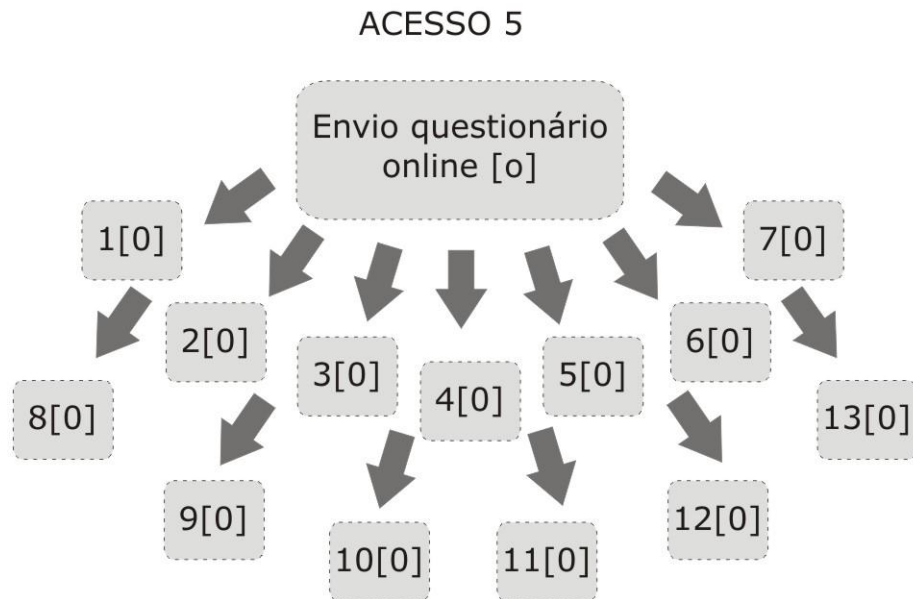
Elaboração própria (2012)

A entrevista pessoal (EP-01) foi indicada por uma colega de curso. Trata-se de um jovem, empresário com formação superior em *designer*. Sua experiência profissional resultou na indicação da entrevista pessoal (EP-07), que foi realizada em dezembro de 2012. Esta entrevista trouxe a percepção de outros atores sociais envolvidos na criação de sites, como o *Search Engine Optimization* (SEO), o *search terms* que é um profissional que trata do *marketing* de site, de colocá-lo em propaganda. A entrevista pessoal (EP-04) contribuiu muito para a compreensão da divisão do trabalho, já que trouxe a indicação da entrevista (EP-05), desenvolvedor *web*, que indicou (EP-06) arquiteto de sites. Uma análise mais detalhada desta divisão do trabalho na criação de sites está disponível em item específico deste capítulo.

Como forma de obter mais dados a respeito das configurações do trabalho do *web designer*, desenvolvemos um questionário, a partir de ferramenta

disponibilizada no *Google docs*, via internet, cuja representação apresentamos na sequência.

FIGURA 5 - REPRESENTAÇÃO DO ACESSO DO QUESTIONÁRIO *ONLINE*



Elaboração própria (2012)

Obtivemos treze (13) respostas dos participantes da pesquisa por intermédio do questionário *online*. Apesar da natureza objetiva que caracteriza um questionário, especialmente pelo acesso *online*, as respostas às questões contribuíram para a percepção do perfil e das configurações do trabalho do *web designer*. Conforme a representação acima, os próprios participantes indicavam outros, que pudessem também contribuir. Encontra-se no apêndice A, um quadro ilustrativo geral, que revela dados pessoais, experiência e formação dos participantes desta pesquisa.

Uma das contribuições dos participantes *online*, foi o fato do convite por meio eletrônico da minha participação no Fórum de *web designers*, ou seja, em rede social. Isso permitiu o acesso aos diálogos que a categoria em estudo mantém, a respeito de ferramentas eletrônicas e cursos na área de TI. Este foi um fator de apoio na análise dos laços solidários presentes no cotidiano desses trabalhadores. Sobretudo, neste Fórum foi possível perceber a divulgação de vagas para *web designer*, as quais sinalizavam contratações temporárias e por projetos de atuação.

Passamos a mostrar e analisar o número de trabalhadores *web designers* existentes no Estado do Paraná, (tabela 1) e no Município de Curitiba, (tabela 2), segundo contratos, vínculos, conforme dados obtidos junto ao Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), tendo como base o ano de 2010.

TABELA 1 – NÚMERO DE *WEB DESIGNERS* NO ESTADO DO PARANÁ CONFORME TIPO DE CONTRATO OU VÍNCULO

	Nº	%
Empregado com carteira de trabalho assinada	238	40,2
Empregado pelo regime jurídico dos funcionários públicos	59	10,0
Empregado sem carteira de trabalho assinada	154	26,0
Conta própria	113	19,1
Empregador	28	4,7
Total	592	100,0

FONTE: IBGE/ Microdados da amostra do Censo 2010.

NOTA: Dados obtidos pela autora, em 2012.

Apesar de a pesquisa ter revelado que os *web designers* preferem o trabalho autônomo, contrariamente, os dados obtidos no IBGE mostram que no Estado do Paraná, do total de (592) trabalhadores (297), ou seja, mais de 50% do total, possuem vínculo formal com carteira assinada, sendo parte destes, empregados pelo regime jurídico dos funcionários públicos. Enquanto que os que atuam por conta própria e sem carteira assinada somam (267), representando (45,1%) do total. Embora a amostra revele que há vínculo formal de trabalho, podemos perceber uma tendência ao trabalho por conta própria, como empregadores na área do *design*.

TABELA 2 - NÚMERO DE *WEB DESIGNERS* EM CURITIBA CONFORME TIPO DE CONTRATO OU VÍNCULO

	Nº	%
Empregado com carteira de trabalho assinada	99	45,1
Empregado pelo regime jurídico dos funcionários públicos	0	0,0
Empregado sem carteira de trabalho assinada	93	42,4
Conta própria	27	12,4
Empregador	0	0,0
Total	219	100,0

FONTE: IBGE/ Microdados da amostra do Censo 2010.

NOTA: Dados obtidos pela autora, em 2012.

Percebe-se nas tabelas 1 e 2 que o número de trabalhadores *web designers* com contrato formal de trabalho, tanto no Estado do Paraná (297), quanto na região de Curitiba (99), não é muito expressivo. Porém, enquanto no Paraná, os formais são 50%, em Curitiba eles somam 45% do total.

Comparativamente, podemos constatar que a situação da categoria na capital é mais precária, se considerarmos os que trabalham sem registro (93). Estes, somados aos que trabalham por conta própria (27), totalizam (120) e representam cerca de 55% do total de trabalhadores na área do *design* em Curitiba. Os funcionários públicos e empregadores, não aparecem na estatística da Capital.

Se considerarmos que a expectativa de emprego formal nas Capitais é sempre maior que em outras cidades do Estado, constatamos que, para o *web designer*, a Capital do Estado do Paraná não pode ser considerada como atrativa sob o ponto de vista de oferta formal de emprego, com as devidas garantias que possa oferecer. Possivelmente esta maior dificuldade em encontrar emprego formal na área, em Curitiba, influenciou nas escolhas ou na busca pelo trabalho autônomo, no âmbito da categoria em estudo. Uma análise mais apurada será discutida no item sobre contratos de trabalho neste capítulo.

3.1 Perfil dos participantes da pesquisa

Analisaremos aqui, o perfil do trabalhador *web designer* conforme dados encontrados na pesquisa.

QUADRO 3– DADOS DO PERFIL DO TRABALHADOR *WEB DESIGNER*

Código Entrevista	Faixa Etária	Sexo	Estado Civil	Tempo experiência na área
(EP-02)	20-29	Fem	Solteiro	4 meses
(EP-07)	20-29	Masc	Solteiro	06 anos
(EP-01)	30-39	Masc	Solteiro	10 anos
(EP-03)	30-39	Fem	Casada	03 anos e 06 meses
(EP-04)	30-39	Fem	Casada	10 anos
(EP-05)	40-49	Masc	Casado	15 anos
(EP-06)	40-49	Masc	Casado	15 anos

Elaboração própria, pesquisa de campo (2012)

Observa-se que dos sete (07) **entrevistados** pela pesquisa, quatro (04) são homens e três (03) são mulheres, sendo três (03) solteiros e quatro (04) casados. A faixa etária média dos entrevistados é de aproximadamente trinta anos, portanto, são trabalhadores jovens.

De acordo com o tempo de experiência percebe-se que a inserção no mercado de trabalho na área do *design* ocorreu por volta dos vinte anos de idade, a exemplo da participante da pesquisa (EP-02) que possui quatro meses de experiência como estagiária em uma indústria de *software*, é graduanda em *design* gráfico e manifestou interesse em permanecer na área.

Os dados complementares obtidos no **questionário online** também comprovam essa tendência de inserção de jovens na área do *design*, pois encontramos trabalhadores com menos de trinta anos de idade e média de experiência de sete anos, conforme dados do Quadro 4.

QUADRO 4 - COMPARATIVO ENTRE FAIXA ETÁRIA E EXPERIÊNCIA

Código	Faixa Etária	Sexo	Estado Civil	Experiência na área
13 [O]	menos de 20	Masc	solteiro	até 01 ano
1 [O]	20-29	Masc	Solteiro	07-10 anos
3 [O]	20-29	Masc	solteiro	até 01 ano
4 [O]	20-29	Masc	solteiro	01-03 anos
6 [O]	20-29	Masc	solteiro	07-10 anos
8 [O]	20-29	Masc	solteiro	até 01 ano
9 [O]	20-29	Masc	solteiro	05-07 anos
11 [O]	20-29	Masc	Casado	01-03 anos
12 [O]	20-29	Masc	solteiro	01-03 anos
2 [O]	30-39	Masc	Casado	05-07 anos
5 [O]	30-39	Fem	Casado	07-10 anos
7 [O]	30-39	Masc	solteiro	07-10 anos
10 [O]	não informado	Masc	solteiro	01-03 anos

Elaboração própria, pesquisa de campo (2012)

Percebe-se que dos treze (13) participantes do questionário *online* nove (09) tem menos de trinta (30) anos de idade, sendo a média de experiência de quatro (04) anos. Isso parece uma tendência, na área do *design*, pois os participantes na faixa etária dos trinta (30) aos trinta e nove (39) anos possuem uma média de oito (08) anos de experiência na área do *design*.

Os dados revelam ainda, que doze (12) respondentes são homens e tivemos apenas uma (01) mulher participante, nesta etapa, o que confirma uma predominância masculina na categoria e, embora estes dados sejam pouco significativos para atestar esta tendência, outras pesquisas e a bibliografia que trata dos trabalhadores de tecnologia da informação (TI), confirmam estas características. Trata-se de profissionais jovens, homens e da área de TI, principalmente, que atuam como *web designers*.

Conclui-se que apesar das pesquisas apontarem para a inserção cada vez maior de mulheres no mercado de trabalho, conforme dados do IBGE, algumas áreas, como as de ciências exatas, análise de sistemas e tecnologia da informação, os homens ainda lideram.

O Nível da ocupação das mulheres cresceu mais que o dos homens. Na população de 10 anos ou mais de idade, o nível da ocupação (percentual de pessoas ocupadas na semana de referência) dos homens foi mais alto que o das mulheres em todos os grupos etários. Porém, o nível da ocupação das mulheres teve um aumento mais acentuado do que o masculino de 2000 para 2010, passando de 35,4% para 43,9%, enquanto o dos homens foi de 61,1% para 63,3%. Nota extraída dos dados obtidos no IBGE relativo ao censo 2010. Disponível em http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=2296&id_pagina=1>Acesso em 07/01/2013.

Embora a relação de gênero não seja objeto desse estudo, não podemos deixar de mencionar o número de mulheres ocupadas na categoria em análise, segundo dados do Ministério do Trabalho e Emprego (MTE):

QUADRO 5 - OCUPAÇÃO EM QUE MENOS DE 30% SÃO FEMININAS

Família 2624 (CBO)²⁸	Total	Total feminino	Parcela feminina em %
Artistas Visuais e Desenhistas Visuais	13.245	3.279	24,8

Elaboração própria (2012) a partir dos dados obtidos no MTE/RAIS²⁹

²⁸ CBO se refere ao Código Brasileiro de Ocupações do Ministério do Trabalho e Emprego.

²⁹ Disponível em http://www.fcc.org.br/bdmulheres/download/Setores_atividade_e_estr_ocup_2007-3.pdf> acesso em 24/03/2013

Percebemos que segundo o Ministério do Trabalho e Emprego (MTE) a ocupação das mulheres na categoria de Artistas Visuais e Desenhistas Visuais não chega a atingir 50% do número total de trabalhadores, neste segmento. Esta tendência ao predomínio do masculino revela-se também entre os profissionais de TI objeto da pesquisa.

Considerando que os dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), mostram o crescente número de mulheres no mercado de trabalho brasileiro, percebemos que o viés de gênero em favor dos homens, em algumas profissões, ainda persistem.

Segundo o IBGE, a distribuição da população ocupada feminina e masculina nos diversos setores de atividade em 2003 e 2011, houve um crescimento da população ocupada nos serviços prestados a empresas e no crescimento da presença de homens e mulheres nessa atividade. De 2003 para 2011, o crescimento foi de 3,2 pontos percentuais (de 11,6% para 14,9%) entre as mulheres e de 2,3 pontos percentuais entre os homens (de 14,8% para 17,0%). Nos outros serviços, as mulheres também apresentaram crescimento no período: 1,2 ponto percentual (de 15,1% para 16,2%), contra 0,38 ponto percentual (de 18,6% para 19,0%) dos homens). O predomínio da presença feminina na administração pública manteve-se estável nesses oito (8) anos, seguido pela ocupação das mulheres no comércio. Por outro lado, caiu o percentual de mulheres ocupadas nos serviços domésticos, de 16,7% para 14,5%: queda de 2,2 pontos percentuais. Em 2003, dos homens ocupados, 21,9% estavam no comércio, caindo para 19,6% em 2011. A população ocupada masculina manteve-se praticamente estável na indústria e nos outros serviços. Informação extraída dos dados obtidos no IBGE, comparativo entre o ano 2003 a 2011. Disponível em: http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/indicadores/trabalhoerendimento/pme_nova/Mulher_Mercado_Trabalho_Perg_Resp_2012.pdf> Acesso em 02/02/2013.

Segundo o IBGE, houve um aumento significativo de homens e mulheres ocupados no setor de serviços, o que comprova o crescimento desse segmento econômico no capitalismo flexível.

3.2 Trajetória profissional

Embora a pesquisa tenha se iniciado no primeiro semestre de 2012, antes disso, o convívio com profissionais da área já chamaram nossa atenção para alguns aspectos do trabalho e do perfil do *web designer*. Os relatos apontavam que as oportunidades de trabalho seriam principalmente, como autônomos, porque “o mercado formal não paga o que um *web designer* merece ganhar”, ou ainda “não

gosto de padrões me mandando”, conforme declaravam, informalmente. Na atualidade, as empresas mantêm um discurso de que o trabalhador deve ser autoempreendedor, deve ser motivador, no ambiente de trabalho.

A trajetória dos participantes da pesquisa revela que desde a formação acadêmica a área escolhida foi a Tecnologia da Informação (TI), porém, houve necessidade de realizar cursos específicos para atuar como *web designer*, pois os conhecimentos a respeito das ferramentas eletrônicas específicas para o desenvolvimento do trabalho, não são estudadas nos cursos superiores realizados. Isso nos leva a refletir que mesmo com nível médio é possível estudar as ferramentas eletrônicas e atuar como *web designer*, fato comprovado na pesquisa, onde um dos entrevistados revelou que não concluiu o curso superior na área de TI, mas como é autodidata, estudou e adquiriu conhecimentos a respeito das ferramentas eletrônicas necessárias para o exercício da profissão.

Entendemos que a trajetória desses trabalhadores é marcada pela escolha pessoal, associada à demanda de mercado, em direta sintonia com o crescimento desse setor de serviços na atual fase do capitalismo, que necessita de profissionais qualificados para desenvolver sites cada vez mais criativos.

QUADRO 6 - FORMAÇÃO E TRAJETÓRIA PROFISSIONAL DOS ENTREVISTADOS

Código	Idade	Formação	Cursos na área	Trajétória Profissional
(EP-01)	35	Desenho Industrial	Curso técnico em programação	Iniciou como <i>web designer</i> em agências, depois constituiu empresa própria
(EP-02)	20	Designer gráfico	Diagramação, editorial, publishing	Está atuando como estagiária na área <i>web designer</i>
(EP-03)	35	Artes Plásticas	Flash, Flex Air	Iniciou como professora de artes, fez cursos e passou a atuar como <i>web designer</i>
(EP-04)	30	Bacharel em Desenvolvimento de Sistemas	Animação WEB/CSS, marketing digital	Trabalhou em diversas empresas como <i>web designer</i> , constituiu sua própria empresa.
(EP-05)	40	Bacharel em Ciência da Computação	MBA em sistema da informação	Iniciou como estagiário <i>web</i> , após constituiu sua própria empresa.
(EP-06)	40	Superior incompleto na área de Tecnologia da Informação	Autodidata – aprendeu as técnicas no cotidiano.	Iniciou como programador <i>web</i> , hoje tem sua própria empresa.
(EP-07)	27	Bacharel em Desenvolvimento de Sistemas.	<i>Web designer</i> e programação	<i>Iniciou como estagiário web</i> e hoje é prestador de serviços na área.

Elaboração própria, pesquisa de campo (2012)

Em complementação da trajetória profissional dos participantes da pesquisa por meio do questionário *online*, o Quadro 7 também revela que desde o início das atividades profissionais a área escolhida foi a Tecnologia da Informação, como *web designer* de acordo com as respostas dos participantes *online*:

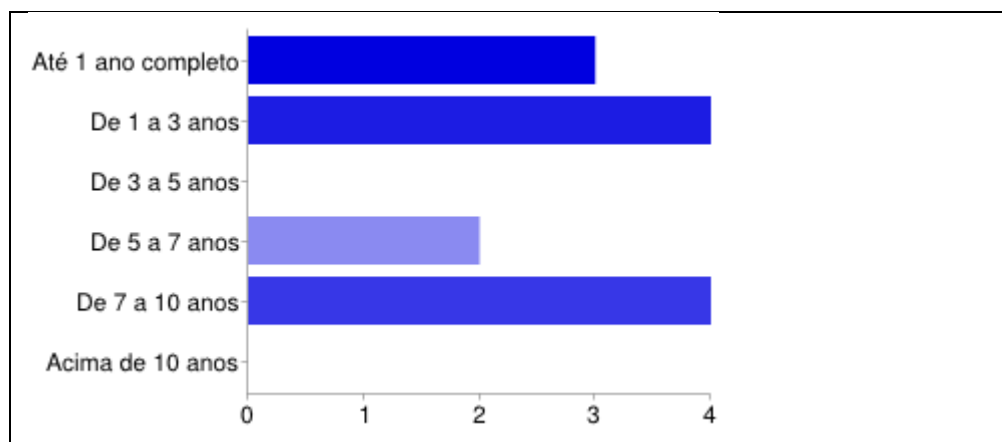
QUADRO 7 - TRAJETÓRIA PROFISSIONAL DOS PARTICIPANTES DO QUESTIONÁRIO ONLINE

TRAJETÓRIA PROFISSIONAL	- Inicialmente os layouts eram feitos para uma ferramenta específica, portanto com configurações pré-definidas e algumas limitações quanto à ergonomia e funcionalidade;
	- Os trabalhos eram feitos para uma empresa focada com trabalho em <i>web</i> ;
	- Em uma agência de propaganda;
	- Iniciei em um estúdio de fotografia;
	- Iniciei como estagiária;
	- Naquela época não havia tantas agências como hoje, e geralmente esses tipos de coisas eram feitas em gráficas e em copiadoras, foi o meu caso, entrei como acabamento e logo me colocaram para trabalhar em um <i>Personal Computer</i> ;
	- Iniciei como diagramador no <i>lesde</i> ;
	- Iniciei em um escritório de <i>design</i> ;
	- Meu primeiro emprego foi em uma empresa de São Paulo que atuava na área fonográfica. Ali realizei trabalhos de arte-final.
	- Iniciei em uma empresa de fotografia;
	- Comecei como montador de HTML em uma agência de <i>web</i> ;
	- Iniciei no trabalho de criação de layouts para <i>web</i> ;
	- Como <i>web designer</i> meu primeiro emprego foi em 2011 e durou cerca de sete (7) meses, até eu sair para minha atual empresa.

Elaboração própria, pesquisa de campo (2012)

Questionados a respeito do tempo de experiência como *web designer*, os participantes *online* revelam a continuidade na escolha da profissão. Apresentamos um gráfico demonstrativo gerado pela ferramenta eletrônica *Google Docs*, que atesta essa realidade.

GRÁFICO 1 - TEMPO DE EXPERIÊNCIA COMO *WEB DESIGNER* DOS PARTICIPANTES *ONLINE*



Elaborado pela ferramenta *Google Docs* a partir dos dados obtidos dos participantes *online* (2012)

Dos treze (13) participantes *online* sete (07) tem entre 01 a 03 anos de experiência e seis (06) tem entre 05 a 10 anos de experiência, o que revela ainda não somente a inserção, mas a continuidade na carreira como *web designer*.

Dos sete (07) participantes da pesquisa apenas um (01) tem menos de um ano de experiência, um (01) possui entre três (03) a cinco (05) anos de experiência, dois (02) possuem dez (10) anos de experiência e dois (02) possuem quinze (15) anos de experiência.

De acordo com os dados obtidos constata-se que o grau de experiência é elevado se considerarmos que são trabalhadores jovens na faixa etária dos trinta (30) anos, conforme demonstrativo geral da pesquisa no Quadro 08.

QUADRO 8 - COMPARATIVO ENTRE FAIXA ETÁRIA E TEMPO DE EXPERIÊNCIA

Código	Faixa Etária	Sexo	Estado Civil	Experiência na área
(EP-02)	20	Fem	Solteiro	04 meses
(EP-03)	35	Fem	Casado	03 anos e 06 meses
(EP-07)	27	Masc	Solteiro	06 anos
(EP-01)	35	Masc	Solteiro	10 anos
(EP-04)	30	Fem	Casado	10 anos
(EP-05)	40	Masc	Casado	15 anos
(EP-06)	40	Masc	Casado	15 anos

Código	Faixa Etária	Sexo	Estado Civil	Experiência na área
13 [O]	menos de 20	Masc	solteiro	até 01 ano
1 [O]	20-29	Masc	Solteiro	07-10 anos
3 [O]	20-29	Masc	solteiro	até 01 ano
4 [O]	20-29	Masc	solteiro	01-03 anos
6 [O]	20-29	Masc	solteiro	07-10 anos
8 [O]	20-29	Masc	solteiro	até 01 ano
9 [O]	20-29	Masc	solteiro	05-07 anos
11 [O]	20-29	Masc	Casado	01-03 anos
12 [O]	20-29	Masc	solteiro	01-03 anos
2 [O]	30-39	Masc	Casado	05-07 anos
5 [O]	30-39	Fem	Casado	07-10 anos
7 [O]	30-39	Masc	solteiro	07-10 anos
10 [O]	não informado	Masc	solteiro	01-03 anos

Elaboração própria, pesquisa de campo (2012)

O participante 10 [O] não conclui a inserção de todos os dados para participar da pesquisa *online*. Por intermédio de contato por *e-mail* justificou-se alegando não ter tido tempo para preencher todos os campos, pois suas inúmeras tarefas na empresa em que atua, não permitiram disponibilidade de tempo para concluir a inserção dos dados no formulário *online*.

3.3 Formação e remuneração

Encontramos na pesquisa trabalhadores de diferentes áreas de formação e cursos de qualificação entre os *web designers*. De um lado temos trabalhadores que são altamente qualificados, pois tem nível superior na área de Tecnologia da Informação (TI), em análise de sistemas, ciência da computação ou *designer* gráfico. Também encontramos trabalhadores que tiveram uma formação em nível técnico e assim, dominam os saberes exigidos para o exercício da profissão. Apesar das diferentes formações em termos de qualificação, os trabalhadores de nível superior e técnico são atuantes no mercado de trabalho na criação de *sites* e se inserem principalmente na área da Tecnologia da Informação (TI). O que os diferenciam entre si, são basicamente, a remuneração e o grau de complexidade das atividades desenvolvidas, nos distintos projetos em que atuam.

A remuneração dos *web designers* com contrato formal de trabalho (celetistas) tem uma média em torno de R\$2.000,00 (Dois Mil Reais), o que na visão dos participantes da pesquisa, não representa muito ganho em relação aos níveis de exigência do mercado, conforme relatos:

Então hoje em dia por mais que um *web designer* tenha dificuldades, é uma área que não é vista como muito difícil de aprender, é uma área tranquila de se fazer, apesar de ser uma área que é muita criação, não é muito valorizada, se um *web designer* for trabalhar hoje com carteira assinada no máximo o salário chega entre R\$2.000,00 a R\$2.500,00, para chegar a R\$3.000,00 o cara tem que ser muito bom mesmo! Com muita experiência e vários sites no *curriculum*. Agora por conta como eu trabalho, eu consigo ganhar mais, por isso fiz essa opção, principalmente porque eu trabalho também com programação que é mais valorizada, mesmo que eu trabalhe com algo que não gosto tanto, mas os ganhos compensam mais, então faço a noite em casa sites esporádicos, e trabalho com programação durante o dia como prestador de serviços. (Entrevista (EP-07), *web designer*, autônomo, dezembro/2012).

Vamos tentar imaginar com relação a salários, eu acho que o planejador tira mais, o arquiteto de sites vem em seguida, o desenvolvedor web seria o próximo e daí depois o *web designer*, só que daí isso é uma visão mais comum, mas não é regra de jeito nenhum porque o *web designer* pode tirar muito mais do que um desenvolvedor web, depende da experiência dele a capacidade do poder de liderança, então a remuneração nesta área é muito relativa. (Entrevista (EP-06), arquiteto de sites, Empresário, junho/2012).

Os relatos dos participantes da pesquisa apontam para o fato de que a remuneração é relativa, pois o mercado não valoriza o trabalho do *web designer*, o que os leva a uma dupla jornada visando maiores ganhos.

3.4 Contratos de trabalho

Inicialmente buscamos o conceito de contrato de trabalho que de acordo com o Decreto Lei 5.452 de 1º de maio de 1943, que dispõe sobre a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) em seu artigo 442, é: “o acordo tácito ou expresso, correspondente à relação de emprego”.

Algumas classificações adotadas pelo IBGE, podem nos auxiliar na interpretação dos contratos de trabalho encontrados na pesquisa. O primeiro deles se refere ao termo empregado:

Classifica-se como “empregado” a pessoa que trabalha para um empregador (pessoa física ou jurídica), geralmente obrigando-se ao cumprimento de uma jornada de trabalho e recebendo em contrapartida uma remuneração em dinheiro, mercadorias, produtos ou benefícios (moradia, comida, roupas, treinamento etc.). (IBGE, 2008, p.4)

Outro entendimento para interpretação dos dados diz respeito à classificação dada pelo IBGE para o trabalhador por conta própria:

Classifica-se como “conta própria” a pessoa que trabalha explorando o seu próprio empreendimento, sozinha ou com sócio, sem ter empregado e contando, ou não, com ajuda de trabalhador não remunerado de membro da unidade domiciliar em que reside. (IBGE, 2008, p.4)

Uma última classificação diz respeito ao trabalhador atuante como empregador:

Classifica-se como “empregador” a pessoa que trabalha explorando o seu próprio empreendimento, tendo pelo menos um empregado e contando, ou não, com ajuda de trabalhador não remunerado de membro da unidade domiciliar. (IBGE, 2008, p.4)

Diferenças entre tipos de empresas encontradas no sítio do Portal do Brasil³⁰ contribuem para a compreensão da natureza jurídica das empresas nas quais os *web designers* atuam. Um empresário individual atua sem separação jurídica entre os seus bens pessoais e seus negócios, ou seja, não vigora o princípio da separação do patrimônio. O proprietário responde de forma ilimitada pelas dívidas contraídas no exercício da sua atividade perante os seus credores com todos os bens pessoais que integram o seu patrimônio (casas, automóveis, terrenos etc.) e os do seu cônjuge (se for casado num regime de comunhão de bens).

No caso do Empresário Individual, uma única pessoa física constitui a empresa, cujo nome empresarial deve ser composto pelo nome civil do proprietário, completo ou abreviado, podendo aditar ao nome civil uma atividade do seu negócio ou um apelido. O inverso também acontece: o patrimônio integralizado para explorar a atividade comercial também responde pelas dívidas pessoais do empresário e do cônjuge. A responsabilidade é, portanto, ilimitada nos dois sentidos.

A Empresa Individual de Responsabilidade Limitada (EIRELI) é uma natureza jurídica criada por lei em julho de 2010 e que pode ser constituída desde o

³⁰ Informações constantes no site <http://www.brasil.gov.br/empreendedor/abra-sua-empresa/diferencas-entre-tipos-de-empresas> acesso em 14/08/2013.

dia 9 de janeiro de 2012. Ela possibilita a solução de vários problemas atuais, como a situação de responsabilidade ilimitada do empresário individual e a formação de sociedades limitadas com a participação de sócios, tais como filho(a), mulher ou marido, ou terceiros com um percentual mínimo, somente para atender o requisito de se ter um segundo sócio.

O Quadro 9 revela os contratos de trabalho e os tipos de empresas nas quais os participantes da pesquisa atuam. Encontramos quatro (04) organizações de pequeno porte e três (03) de médio porte, nas quais somente (EP-02) estagiária, e (EP-03) celetista, possuem vínculo formal de trabalho. Os participantes (EP-01), (EP-04), (EP-05), (EP-06) e (EP-07) prestam serviços na criação de sites, constituíram empresa de pequeno porte e tanto terceirizam parte do seu trabalho, quanto são terceirizados. O porte da empresa foi classificado pelos entrevistados, levando em consideração o número de trabalhadores atuantes.

QUADRO 9 - TIPOS DE CONTRATO DOS ENTREVISTADOS

Código	Idade	Formação	Contrato de Trabalho	Tipo da empresa
(EP-01)	35	Desenho Industrial	Empresário	Pequeno Porte
(EP-02)	20	Designer gráfico	Estagiária	Médio Porte
(EP-03)	35	Artes Plásticas	Celetista	Médio Porte
(EP-04)	30	Bacharel Desenvolvimento de Sistemas	Autônomo	Pequeno Porte
(EP-05)	40	Bacharel em Ciência da Computação	Empresário	Pequeno Porte
(EP-06)	40	Superior incompleto na área de Tecnologia da Informação	Sócio Diretor/Empresário	Médio Porte
(EP-07)	27	Bacharel Desenvolvimento de Sistemas.	Autônomo	Pequeno Porte

Elaboração própria, pesquisa de campo (2012)

Percebemos a tendência da atuação por conta própria, e podemos concluir que, o trabalho do *web designer* se configura como prestação de serviços na criação e desenvolvimento técnico de *web sites*, cujos contratos são pautados na flexibilidade de horários determinados ainda pela atuação em projetos com prazos para finalizar. O Quadro 10 mostra os contratos de trabalho dos participantes *online* e revela também a tendência da flexibilidade como fator comum do trabalho do *web designer*.

QUADRO 10 - CONTRATO DE TRABALHO E REMUNERAÇÃO DOS PARTICIPANTES *ONLINE*

PARTICIPANTES <i>ONLINE</i>	Código	Contrato de trabalho	Remuneração	Extensão do trabalho em casa
	3 [O]	Assalariado sem registro	R\$1.200,00	Não
	4 [O]	Celetista	R\$1.400,00	Não
	1 [O]	Pessoa Jurídica	R\$1.000,00	Não
	6 [O]	Sócio	R\$4000,00	Não
	8 [O]	Não respondeu	Não respondeu	Não
	10 [O]	Estágio	R\$ 750,00	Não
	5 [O]	Celetista	R\$2.300,00	Sim
	2 [O]	Pessoa Jurídica	R\$1.200,00	Sim
	9 [O]	Pessoa Jurídica	R\$3.000,00	Sim
	12 [O]	Pessoa Jurídica	Não respondeu	Sim
	13 [O]	Pessoa Jurídica	Não respondeu	Sim
	7 [O]	Empreendedor Individual	R\$5.000,00	Sim
	11 [O]	Empreendedor Individual	Não respondeu	Sim

Elaboração própria, pesquisa de campo (2012)

Nesta amostra de treze (13) participantes do questionário *online*, conforme Quadro 10, estabelecemos relações entre o tipo de contrato, remuneração e extensão do trabalho em casa.

Do total da amostra percebemos que (06) não levam trabalho para casa, enquanto que (07) responderam que sim. Dentre eles, nos chamou atenção o participante 5 [O] tem contrato celetista formal, 40 horas semanais cuja jornada é realizada na empresa em que trabalha. Entretanto, como forma de aumentar seus ganhos realiza trabalho extra em sua casa, como autônomo, cuja atuação acontece à noite e nos finais de semana. Isso contribui para aumentar sua renda o que resulta maiores ganhos financeiros comparado com os demais, porém há uma extensão considerável da jornada de trabalho.

Outros seis participantes responderam que levam trabalho para casa. Como trabalham por conta própria nas modalidades de Pessoa Jurídica (PJ) e Empreendedor Individual (EI) é bastante comum que a casa seja o seu lugar de trabalho principal. Porém podemos indicar outras possibilidades para motivar a extensão do trabalho ao ambiente residencial: a) aumento de ganhos financeiros; b) maior concentração mental para exercer atividades criativas; c) possibilidades de cumprir todas as atividades que o trabalho demanda e que não são possíveis no ambiente do escritório, devido a interferências constantes de clientes e colegas; d) ambiente calmo e propício para pesquisar novas ferramentas pela internet e contatar com amigos via rede, que possam auxiliar em atividades que demandam novos

conhecimentos. A pesquisa mostrou que esses são fatores comuns na área do *design* que motivam esses trabalhadores a exercer atividades em suas casas.

Levo sim, muita coisa eu faço em casa, tenho estrutura para trabalhar em casa, tenho escritório em casa. (Entrevista (EP-01), *web designer*, Empresário, abril/2012).

[...] E daí eu fui trabalhar por conta tipo assim, tenho um *home office*, que é um escritório em minha casa e comecei a trabalhar por indicação. (Entrevista (EP-04), *web designer*, Autônoma, maio/2012).

[...] Depende do projeto eu levo pra casa, eu não costumo trabalhar de madrugada, mas tem algumas atividades que a gente tem que fazer em casa. (Entrevista (EP-05), desenvolvedor *web*, Autônomo, maio/2012).

[...] Em casa eu gosto mais da criação do *layout* mesmo. Então eu sou o patinho feito mesmo (risos) eu programo aqui e faço o processo de criação mais em minha casa. Na verdade o *web designer* tem que ter dom mesmo, tem que ter vontade de fazer o seu trabalho porque muitas vezes é bem chato de fazer. (Entrevista (EP-07), *web designer*, Autônomo, dezembro/2012).

A respeito de remuneração, observamos que os trabalhadores não gostam de responder perguntas que dizem respeito a valores obtidos como fruto do trabalho. Ainda que somente quatro (04) participantes não tenham respondido a pergunta *online*, percebemos durante as entrevistas as respostas genéricas a respeito de remuneração. Contudo, podemos concluir que os ganhos financeiros não são altos, podendo ser esta uma das razões pela qual levam trabalho para casa.

Pesquisamos os valores de referência para trabalhos de *web designer* para região sul e encontramos tabela de referência da Associação dos Designers Gráficos do Distrito Federal (ADEGRAF), que pode ser aplicada em âmbito nacional. Apresentamos no Quadro 11 esses resultados.

QUADRO 11 - VALORES PARA TRABALHO DE INTERFACE GRÁFICA PARA WEBSITES

Nível complexidade	Características do Trabalho	Valor Variável
Baixa	Aproximadamente 20 páginas de conteúdo, inclui apresentação da empresa, produtos e serviços, formulários para contatos e/ou cadastro, sistema para envio de <i>newsletter</i> , e atualização da área de notícias.	R\$ 1800,00 a R\$ 6650,00

Nível complexidade	Características do Trabalho	Valor Variável
Média	Aproximadamente 60 páginas de conteúdo, inclui itens da classificação da baixa complexidade, mais áreas de administração do site, sistema de busca, apresentação de produtos ou serviços em flash, fórum ou chat <i>online</i> , e sistema de atualização dinâmica de conteúdo.	R\$ 6.650,00 a R\$ 13.900,00
Alta	Mais de 70 páginas de conteúdo inclui itens de baixa e média complexidade, mais versão do conteúdo vários idiomas, sistema de e-commerce, adequação a dispositivos móveis (PDAs e celulares), versão para impressão, área de vídeos e visita virtual.	A partir de R\$ 13.900,00

Fonte: Associação dos *Designers* Gráficos do Distrito Federal (ADEGRAF) - ano base 2011/2012

Os dados mostram valores de referência para trabalhos de *web designer*, segundo a ADEGRAF levando em consideração a complexidade de um projeto. Contudo, comparando os níveis salariais obtidos na pesquisa, podemos concluir que os valores pagos nos Estado do Paraná são muito abaixo da tabela de referência. Isso de certo modo justifica os relatos dos participantes em optar pela atuação em vários projetos, muitas vezes até simultâneos, como forma de ampliar seus ganhos financeiros.

[...] um profissional de TI mesmo a remuneração é mais alta que um profissional de *designer*, claro a menos que o profissional de *designer* já tenha um nome que daí você paga pelo nome da pessoa né! Ah! Eu vou pagar dez mil reais pela ilustração porque é do fulano! Mas se fosse qualquer outra pessoa que fizesse aquela ilustração custaria um décimo daquele valor. Então assim no *designer* acontece muito isso de você ter valor devido ao nome, se você fica famoso você ganha pelo teu nome. Agora se você for pelo que realmente o trabalho vale pro mercado o trabalho de um desenvolvedor ou de um programador é muito mais caro. O valor hora de um programador é muito mais cara do que o valor de um *web designer*. Então é muito diferente a profissão e geralmente programadores seja web ou não a gente fala de escova bet né em zero e um zero e um... eles ficam aí só no código eles são muito bons nisso. (Entrevista (EP-04), *web designer*, Autônoma, maio/2012).

Apesar das indicações de valores da ADEGRAF ser uma base em âmbito nacional, concluímos na pesquisa que os valores indicados são bastante elevados em comparação com os valores de referência encontrados na pesquisa.

QUADRO 12 - CONTRATO E JORNADA DE TRABALHO DOS PARTICIPANTES ONLINE

PARTICIPANTES ONLINE	Código	Contrato de trabalho	Jornada de trabalho	Horário de trabalho
	3 [O]	Assalariado sem registro	40 horas semanais	Diurno
	1 [O]	Pessoa Jurídica	40 horas semanais	Diurno
	4 [O]	Celetista	40 horas semanais	Diurno
	8 [O]	Não respondeu	40 horas semanais	Diurno
	10 [O]	Estágio	30 horas semanais	Diurno
	7 [O]	Empreendedor Individual	20 horas semanais	Noturno
	5 [O]	Celetista	60 horas semanais	Diurno/noturno
	9 [O]	Pessoa Jurídica	Escala flexível	Diurno/noturno
	12 [O]	Pessoa Jurídica	40 horas semanais	Diurno/noturno
	6 [O]	Sócio	Escala flexível	Diurno/noturno
	2 [O]	Pessoa Jurídica	Escala flexível	Flexível
	13 [O]	Pessoa Jurídica	40 horas semanais	Flexível
	11 [O]	Empreendedor Individual	40 horas semanais/escala flexível	Flexível

Elaboração própria, pesquisa de campo (2012)

A amostra constante no Quadro 12 revela a flexibilidade tanto nos contratos quanto nos horários de trabalho. Somente 05 respondentes têm seus horários de trabalho diurno. Se somarmos os que trabalham no período diurno/noturno com a escala flexível temos 07 participantes, que atuam na dinâmica da flexibilidade, cujos contratos de trabalho são Pessoa Jurídica e Empreendedor Individual. Apesar da pequena amostra percebemos uma tendência de alinhamento entre contratos de trabalho individuais e flexibilidade na jornada de trabalho, compatíveis com a atual fase capitalista de produção flexível. A pesquisa comprova essa tendência, pois dos (07) entrevistados, (05) afirmaram que aceitam trabalho extra para ser realizado no período noturno, muitos dos quais em suas próprias casas.

O envolvimento com projetos de criação e a exigência de altos índices de concentração no trabalho, faz com que esses trabalhadores levem atividades para serem realizadas em suas próprias casas, para garantir produtividade e melhor remuneração. Isso implica na perda do espaço individual, na quebra das rotinas do lar afetando o papel que o espaço domiciliar tem, de propiciar uma certa estabilidade, para se tornar um local de extensão de trabalho. Esse panorama atual amparado no discurso dos ganhos obtidos com a flexibilidade, muito difere da realidade de outras épocas, que segundo Sennet:

Na Idade Média, os artífices, dormiam, comiam e criavam os filhos nos locais de trabalho. A oficina, além de residência das famílias, era pequena, abrigando no máximo algumas dezenas de pessoas; a oficina medieval em nada se parecia com uma fábrica moderna onde se pode encontrar centenas ou milhares de pessoas. (SENNET, 2012, p.67).

A partir da revolução industrial, os próprios pensadores da época, a exemplo de Karl Marx, viam essas oficinas como um espaço de trabalho em condições humanas. Segundo Sennet (2012, p.68), “a maior parte das organizações de hoje, apresenta uma configuração baseada em “arquipélagos de oficinas”, nas quais há um esforço produtivo onde as pessoas lidam diretamente com questões de autoridade”. Nesses ambientes o mestre é quem manda na oficina, é ele que confere o grau de autonomia e autoridade do trabalho que é realizado sem a interferência de outros. Para Sennet (2012, p.71), o mestre da oficina era geralmente o proprietário que detinha conhecimentos e que tomava as decisões a respeito de funções inferiores, ajudantes temporários, aprendizes, etc.

Comparando a oficina contemporânea, com o escritório que o *web designer* utiliza para extensão da jornada do trabalho em sua casa, podemos afirmar que os trabalhadores em estudo não dispõem de total autoridade sobre o seu próprio trabalho. A pesquisa mostrou que as sucessivas revisões da encomenda por parte do cliente, não lhes concedem essa autonomia. E essa é apenas uma das características do setor de serviços, em alto crescimento no atual sistema capitalista flexível de produção.

3.5 Conhecimentos técnicos e configurações do trabalho do *web designer*

Quanto aos conhecimentos exigidos para o exercício da profissão constatamos que o *web designer* necessita de qualificação técnica constante, devido a rápida obsolescência das ferramentas eletrônicas³¹ que são utilizadas na

³¹ As ferramentas eletrônicas mais comuns reveladas na pesquisa são os conhecimentos em programação, diagramação, editorial, publishing, flash, flex air, animação WEB/CSS, marketing digital, dreamweaver, editor de programação, conhecimentos de design gráfico, semiótica, ergonomia, conhecimentos ligados às demandas tecnológicas atuais, softwares, linguagens de programação e padrões de validação, conhecimento em HTML editores gráficos photoshop, illustrator, fireworks, JQuery, Java Script, conhecimento em algum CMS como Joomla, wordpress, photoshop ou fireworks, illustrator, indesign e corel draw noção em desenho, impressão, materiais, como por exemplo: papéis e combinação de cores, linguagem de programação como PHP, NET. Fonte: Pesquisa de campo, 2012 (entrevistas e questionário *online*).

construção de sites. Inclusive os estagiários afirmaram que, a necessidade de maior qualificação na busca de conhecimentos específicos, é uma imposição do mercado de trabalho. Segundo os trabalhadores é possível atuar como *web designer* sem curso superior completo, porém o domínio das ferramentas eletrônicas específicas é fundamental para o exercício das atividades do *web designer*. Vivenciamos hoje uma intensa pressão social da necessidade cada vez maior de trabalhadores competentes, altamente qualificados para o mercado. Esse imperativo de caráter ideológico é resultante, em grande parte, do processo de precarização do trabalho, conforme já mencionamos.

Segundo Harry Braverman (1987) para o trabalhador, o conceito de qualificação está ligado ao domínio do ofício, do conhecimento para realizar determinada tarefa. Para o autor a noção de qualificação surgiu do paradigma fordista de produção, enquanto que a noção de competência derivou da sua crise, o que fez emergir um novo paradigma, o da produção flexível. A qualificação era exigida do trabalhador quanto a sua capacidade de cumprir as atribuições do seu posto de trabalho. A competência passou a concentrar-se na capacidade do trabalhador em colaborar criativamente com a empresa no seu desafio de enfrentar a competitividade do mercado.

As transformações produtivas e o consequente aumento da competitividade são, na visão de Rosandiski (2006), fatores condicionantes para o crescimento da exigência de qualificação. As novas tecnologias provocam modificações no processo produtivo e se traduzem por novos conhecimentos para exercer funções que demandam mais qualificações, intensificadas pela gestão participativa, que impõe a compreensão do processo de trabalho em sua totalidade.

Na visão da autora, a falta de qualificação passou a ser vista como justificativa para o desemprego, e isso tem provocado um constante aumento dos quesitos de qualificação impostos no mercado de trabalho, o que, por sua vez, provoca nos trabalhadores a busca em qualificar-se e, em paralelo, “um culto obsessivo ao empreendedorismo e à empregabilidade”, (p.170). A maior consequência deste fato é o deslocamento do problema da falta de vagas, do eixo econômico, para o plano individual.

Vista como uma exigência requerida pelo posto de trabalho, a qualificação pode ser percebida como uma forma de criar padrões institucionais, vindos de novos modelos de trabalho, nos quais a noção de competência dita regras das condições

essenciais do trabalhador para desenvolver suas atividades. Por remeter às habilidades individualizadas, a competência passa a ser o centro das negociações entre empregado e empregador, desprezando assim os acordos coletivos.

Rosandiski (2006, p. 171), sintetiza a problemática da exigência de qualificação, como uma construção social, já que a escala de medição de qualificações é construída “pelo sistema público de formação profissional, que reflete os interesses dos grupos de profissionais envolvidos no processo produtivo”. Sob esse olhar crítico, a autora contesta a tese do determinismo tecnológico, pois este eixo de transformações não seria o único responsável pelo crescente aumento de exigências de qualificações.

Para a inclusão no mercado de trabalho temos um indivíduo buscando incessantemente novas capacitações, a exemplo dos trabalhadores foco do nosso estudo. Isso porque os saberes tornam-se obsoletos, muito rapidamente, devido à velocidade com que as tecnologias da informação e comunicação se modificam e transformam a sociedade, nas mais variadas e complexas dinâmicas. Entre outros fatores, essa obsolescência contribui para que o *web designer* se qualifique constantemente e isso intensifica as rotinas do seu trabalho, pois essa busca pelo saber também se torna parte do trabalho.

Apresentamos no Quadro 13 as atividades que o *web designer* desenvolve no mercado de trabalho, de acordo com a pesquisa. As rotinas são voltadas para a criação da arte de sites, para o contato com o cliente (*briefing*), para conhecer suas necessidades e fazer as devidas adequações. Isto leva o *web designer* a desenvolver um protótipo para apresentar ao cliente num segundo encontro, no qual poderão ser feitas as devidas modificações e inserções. Quando o *web designer* domina as ferramentas de programação, conforme relatos dos participantes 04(P), 05(P), 06(P) e 07(P), também são executadas as funções lógicas de programação do site. Uma diferença percebida na rotina do trabalho entre celetistas e autônomos é que os primeiros, além de criar o site, são responsáveis também por mantê-los atualizados, em sua linguagem “alimentar o site”, colocar novas informações e sucessivas atualizações dos dados. Os autônomos desenvolvem a arte do site, contatam com os clientes e entregam o trabalho final, sem a necessidade de fazer a manutenção dos dados no site, ficando essa atividade ao encargo de outros trabalhadores da própria empresa que contrata o trabalho.

Podemos concluir que o tipo de contrato contribui nas configurações e na rotina do trabalho da categoria em estudo. Os celetistas revelaram que se “sentem presos” por terem que adotar uma rotina que não favorece o aumento da criatividade, devido ao controle exercido pela empresa, mas sobretudo, por utilizar as mesmas ferramentas tecnológicas que a empresa contratante oferece. Em suas visões, essa rotina não favorece o crescimento para trabalhadores de TI, que necessitam de tempo para pesquisar novas ferramentas e assim propiciar um clima de desenvolvimento para a criatividade.

QUADRO 13 – DADOS DAS ROTINAS DE TRABALHO

Entre vista	Criação de Sites	Desenvolvimento Protótipo	Criação da arte do site e funcionalidades	Contato com clientes	Manutenção de sites	Pesquisa Novas ferramentas
(EP-01)	X	X		X		X
(EP-02)	X	X		X	X	X
(EP-03)	X	X		X	X	X
(EP-04)	X	X	X	X		X
(EP-05)	X	X	X	X		X
(EP-06)	X	X	X	X		X
(EP-07)	X	X	X	X		X

Elaboração própria, pesquisa de campo (2012)

Os participantes da pesquisa foram unânimes ao afirmar que fazem buscas permanentes, de novas ferramentas eletrônicas que possam contribuir para o desenvolvimento das atividades e, principalmente, para atender as demandas dos clientes, razão pela qual o participante da pesquisa (EP-07) adotou como definição da rotina do seu trabalho, a palavra “pesquisa”, devido a necessidade de buscar constante inovação com vistas a chamar a atenção dos internautas e como forma de fidelizar o cliente.

Observamos também que a carreira desses trabalhadores é marcada pela transitoriedade no que se refere a contratos, pois inicialmente buscam experiência como estagiários e celetistas, e posteriormente, é fato comum a atuação como Pessoa Jurídica (PJ) ou Autônomos conforme relatos:

Eu comecei a trabalhar em uma empresa que desenvolvia sites quando eu tinha 18 anos. Comecei na área administrativa porque na época cursava faculdade de administração, e eu fazia atendimento para clientes, nessa época fazia visitas e encaminhava propostas, porque tinha alguém do atendimento técnico. Só que com o tempo eu fui me interessando pela área técnica, como por exemplo, como se montava um site, uma proposta e eu comecei a gostar daquilo e o chefe da época ele viu que eu tinha interesse e começou a me ensinar [...] então eu acabei dentro dessa empresa mudando da área administrativa para área técnica. [...] Fiquei quase três anos nessa empresa e foi onde eu mais aprendi. Depois eu saí foi quando eu decidi trabalhar por conta própria [...] porque era assim eu tava trabalhando o dia inteiro, mas de vez em quando aparecia alguém e pedia... faz um sitezinho pra mim ... eu pegava por fora e isso me dava mais dinheiro do que eu ganhava o mês inteiro na empresa. É claro eles não eram constantes, mas um que aparecia eu ganhava mais do que ficar trabalhando três meses lá na empresa. (Entrevista (EP-04), desenvolvedor web, Autônoma, maio/2012)

Nunca gostei de chefes me mandando, me controlando, prefiro o trabalho autônomo, isolado, mesmo com vários clientes interferindo no processo produtivo, mesmo tendo que continuamente estudar novas ferramentas eletrônicas que possam dar conta da produção do meu trabalho. (Entrevista (EP-01), *Web Designer*, Empresário, abril/2012).

Quando eu comecei a atuar, havia aquela expectativa... ah! Entrei como estagiário e serei contratado como celestista! Aí surgiu na época aquele negócio que... (pausa) fugiu a palavra....(pausa)... como é ...(pausa) uma ... cooperativa ... e o pessoal se associava as cooperativas ... aí foi o princípio que eu vi da terceirização, das do esquema do PJ's ... então depois é muito difícil você encontrar um lugar que tenham profissionais que sejam CLT. A oferta também "ah! Procuramos para CLT" é muito baixa. Então acabou que por uma condição de mercado eu acabei permanecendo assim como Pessoa Jurídica até hoje. (Entrevista (EP-05) Desenvolvedor Web, Autônomo, maio/2012).

Concluimos que os participantes da pesquisa consideram o trabalho autônomo mais atraente sob o ponto de vista de ganhos financeiros e de tempo disponível. Contudo, a pesquisa revelou também a subcontratação e atuação como "Pessoa Jurídica" ou como "terceirizados" de grandes empresas:

Não, não tenho carteira assinada. Sou terceirizado aqui na empresa...hoje em dia na área de tecnologia da informação (TI) tem muito disso...contrato para terceiro como eles chamam...eu monto minha empresa de desenvolvimento de sistemas e vou lá prestar serviço para uma terceira ainda! Então a [...] não faz essa parte de Recursos Humanos de contratar profissionais, ela é uma empresa que tem vários projetos, então quando acaba o projeto para o qual uma determinada pessoa foi contratada ao invés de mandá-lo embora essa empresa contrata e envia o funcionário para outro lugar. Por exemplo, aqui eu sou "quarteirizado", digamos assim. Tem um projeto x que vai levar cinco meses para desenvolver, então vai ter um analista, um programador, um gerente de projetos, um *web designer* e quando acabou esse prazo não tem muito mais o que fazer com esses profissionais, então o analista e o programador ficam só para dar manutenção e os demais voltam para essa empresa e são contratados para

outros projetos e assim vai né! Assim que surgem novos projetos esse pessoal é levado para outras empresas até fechar um novo projeto e começar outro ciclo. (Entrevista (EP-07), *web designer*, Autônomo, dezembro/2012).

Essa condição promete “maiores ganhos” para o trabalhador, porém, isto faz parte do discurso empresarial contemporâneo, que esconde possível precarização, conforme sinaliza Gorz (2005):

A pessoa deve, para si mesma, tornar-se uma empresa; ela deve se tornar, como força de trabalho, um capital fixo que exige ser continuamente reproduzido, modernizado, alargado, valorizado. Em suma, o regime salarial deve ser abolido. (GORZ, 2005, p.23).

Ressalta-se que esse imperativo da nova economia tem muito a ver com o Toyotismo, introduzido na fábrica da Toyota, no Japão na década de 1950. Trata-se de uma forma de reorganizar a produção, tornando-a “enxuta” cujas demandas são ditadas pelo mercado, possibilitando desse modo a redução de espaço para estocagem tanto de matéria-prima quanto de produtos acabados. Com este modelo surge também a possibilidade de reduzir os níveis hierárquicos, demandando trabalhadores polivalentes e autoempreendedores. A necessidade de qualificação torna-se assim, mais evidente para fazer frente às essas exigências advindas do processo produtivo.

Outro fator resultante deste modelo é a atuação por projetos, por demandas, e com prazos para finalizar. E nestes casos, como ficam as recompensas pelo trabalho executado? Parece que o prêmio pelos bons serviços prestados, não combina com a atual fase do capitalismo flexível. Se antes o trabalhador tinha uma carreira promissora, na mesma empresa, agora o trabalho efetuado sob a égide da flexibilidade, colabora para o desenvolvimento de um trabalhador com baixo grau de comprometimento, com um caráter até certo ponto desleal para com a instituição. Segundo Sennet (2012 p.45), mesmo nas empresas que adotam as doutrinas do trabalho em equipe e em cooperação, há uma farsa, pois longe dos olhares do patrão, há um distanciamento entre os pares, descortinando uma competição individualizada, compatível com a atual fase do capitalismo.

Entende-se por “deslealdade” um fato comum na área da tecnologia da informação: trocar de emprego, não criar laços com a empresa. Isso ficou evidente na pesquisa quando uma participante relatou que:

[...] No começo me arrependi de ter saído de lá porque era legal e tal, mas depois eu vi que foi a melhor coisa que eu fiz, porque eu fui trabalhar em agências e lugar que tinha clientes externos, e aí eu comecei a ver que cada cliente é diferente, que cada vez que você faz um projeto tudo é diferente. Só que daí eu comecei com um mal de profissional de TI (muitos risos), raramente você fica na mesma empresa por muito tempo! Trabalha um ou dois projetos e depois troca de empresa. (Entrevista (EP-04), *web designer*, Autônomo, maio/2012).

Essa “deslealdade” na qual não prospera carreiras estáveis da juventude à aposentadoria na mesma empresa é fato comum na atual fase capitalista. Para se adaptar à flexibilidade de contratos e horários, o trabalhador de rede do Século XXI não cria laços com a empresa, mas busca seu espaço onde considera que haverá maiores ganhos e possibilidades de atuar em projetos temporários.

3.6 Divisão do trabalho e terceirizações

As terceirizações são formas de contratação nas quais o trabalhador perde direitos ou abre mão de alguns, já que não há as garantias sociais asseguradas mediante contrato formal de trabalho. Contudo, o exército de reserva de trabalhadores que se encontra fora do mercado de trabalho formal em favor de ganhos imediatos mais altos ou de obter alguma remuneração, ou seja, sair do desemprego, acaba aceitando “a terceirização”, que nada mais é do que outra forma de diminuir encargos e aumentar os lucros do contratante. Essas novas configurações do trabalho e do contrato, reforçam o panorama mundial de precarização do trabalho que se instalou com a nova economia. Dentre elas podemos destacar, conforme o contexto: a redução do número de trabalhadores nas empresas, do emprego formal, dificuldades no cumprimento do papel dos sindicatos. Sobretudo, os contratos de trabalho mudaram, e os trabalhadores também se tornaram flexíveis.

Para Antunes (2009, p. 203) “as terceirizações já aconteciam no passado, porém, na atualidade, foram intensificadas” alterando inclusive a qualidade do trabalho.

O trabalhador *web designer* envolvido com a rede surgiu com a revolução tecnológica, a partir da segunda metade do Século XX e, apesar da atividade

relativamente recente já tem muitos desafios, que conforme destaca Rafael Cardoso (2010, p.243), um deles é “[...] encontrar soluções que resistam, por sua qualidade e densidade, a essa proliferação tumorosa de informações parciais, ou seja, de conciliar um senso de disciplina projetual com a falta de projeto intrínseca à própria internet”. Para Cardoso a própria divisão do trabalho que por um lado é enriquecedora, por outro exige a busca por ideais mais unificados.

O trabalho na criação de sites é dividido entre *web designer*, desenvolvedor *web* e arquiteto de sites, conforme já expusemos no capítulo II. Enquanto o *web designer* se preocupa com o visual do site, o desenvolvedor *web* atribui os códigos eletrônicos e o arquiteto idealiza todo o site. Essa é uma realidade para a construção de sites maiores com várias páginas, que exige mais pessoas para construí-lo devido a sua complexidade de programação lógica. Encontramos ainda outro ator social nesse contexto de trabalho relacionado a sites, que é o *Search Engineer Optimization* (SEO). Trata-se de um *web designer* pesquisador que sabe posicionar bem um determinado site dentro de sites de busca, como o google, por exemplo. Ainda com relação ao trabalho na criação de sites temos o *Search Terms* que é aquele trabalhador que se preocupa com a parte de *marketing* de site, isso equivale dizer que ele divulga um determinado site por intermédio de propaganda.

Esta divisão do trabalho foi percebida na pesquisa, quando relatos confirmaram que conflitos se estabelecem entre esses trabalhadores a partir do momento que o *web designer* cria o “belo”, que na prática o desenvolvedor *web* não pode utilizar para estabelecer a usabilidade do site.

Essa interação com os desenvolvedores tende a ser assim, como nós dependemos do cliente pra conceber bem redondinho, a gente depende muito do desenvolvedor *web* pra que tudo aquilo que a gente pensou seja executado da maneira que a gente quer. Por que é bem complicado, eu já sofri, porque você estabelece um negócio e daí na hora que você pensa que vai ser daquele jeito, na hora da programação vira de pernas pro ar. Então se você não estabelece uma boa coordenação de projeto, nessa fase pode dar muitos problemas. (Entrevista (EP-02), *web designer*, Estagiária, maio/2012).

Bem, eu estava num trabalho em parceria com uma *web designer* e ela fez o projeto usando uma ferramenta e fez de um jeito todo errado. Quando ela gerou o projeto final que veio pra minha mão eu só coloquei a parte de computação e entregamos e aí eu fui ver que todas as métricas de altura de cabeçalho, margem e tudo o mais pra ele funcionar, como se fosse um documento que a gente entrega, tava tudo errado, então nós tivemos que

refazer quase tudo de interface que essa *web designer* fez. (Entrevista (EP-05), desenvolvedor *web*, Pessoa Jurídica, junho/2012).

Constatamos em conversas informais durante a pesquisa, que para evitar esses conflitos entre os trabalhadores da criação e da lógica de programação, há os que preferem estudar e se qualificar nas duas funções, como forma de diminuir aspectos negativos da divisão do trabalho, mesmo sob o impacto do aumento considerável do volume de trabalho. Neste sentido, concordamos com os estudos empíricos de Castillo (2009, p.28), que alerta para o fato de que “os trabalhadores das ‘fábricas de software’ não estão claramente divididos entre trabalhadores de concepção e de execução, como *designers*, codificadores ou executores de testes”.

A pesquisa revela ainda, que essa divisão é mais frequente na execução de sites maiores e mais complexos. Quando o *site* é menor e mais simples, os participantes revelam que “terceirizam” parte do trabalho, especialmente quando não gostam ou não dominam os conhecimentos necessários para confecção daquela parcela específica do processo de trabalho, conforme comprovam os relatos:

Eu tenho uma pessoa “terceirizada” quando eu não gosto de parte de um trabalho na confecção do site, eu passo para ela desenvolver pra mim, são os programadores eles dão conta disso. (Entrevista (EP-01), *Web Designer*, Empresário, abril/2012).

Quando tem coisa muito demorada daí eu divido a equipe, né! Só que sempre é por meio de terceirização. A gente vê a quantidade de horas que o projeto vai levar, vê a quantidade de horas do desenvolvedor *web*, a quantidade de horas do *web designer*, e daí nesse caso eu pego profissionais só da área de *designer* pra fazer o *layout* pra fazer o visual e daí eu não interfiro no trabalho deles. (Entrevista (EP-03), *web designer*, Celetista, maio/2012).

Vista como uma das dimensões da flexibilização do trabalho, as terceirizações são objeto de análise na literatura sociológica, pois amparada na amplitude dos ganhos, não se preocupa com os atores sociais diretamente envolvidos nesse processo: os trabalhadores. A respeito disso Druck e Franco (2007), revelam que as terceirizações transferem tanto a responsabilidade quanto o custo de parte da produção para terceiros, o que concede aos primeiros (os que terceirizam) melhores ganhos, lucratividade e produtividade.

No caso em análise – o trabalho do *web designer* – as terceirizações “são necessárias”, devido a existência de múltiplas ferramentas tecnológicas, o que torna

quase impossível conhecê-las na totalidade. Nessa ordem, a visão dos interlocutores é de que os ganhos obtidos pela terceirização, pelo repasse de parte das atividades são marcados pela transferência de alguns conhecimentos necessários a execução do trabalho e não somente aos ganhos obtidos com a produtividade.

3.7 A autonomia e a criatividade em contradição com a intervenção do cliente no processo de trabalho

Se o cliente é coprodutivo, conforme comprova este estudo, quais as implicações advindas desta inclusão nos aspectos de autonomia e criatividade, necessárias no processo de trabalho do *web designer*?

A pergunta de partida para esta análise é compreender inicialmente a autonomia no trabalho. Encontramos em Cattani (2011, p.59), um conceito que amparado no ponto de vista individual, “autonomia significa a condição de o sujeito determinar-se por si mesmo ou segundo as leis que ele repete legítimas, não pela naturalização e pelos costumes, mas pela consciência esclarecida”. Segundo o autor enquanto que autonomia para o indivíduo significa autodeterminação, em seu sentido coletivo, a autonomia assume uma forte identificação com “emancipação social”, pois promove a capacidade não somente de agir de acordo com a lei, mas também de criá-las como forma de garantir justiça social.

O conceito de autonomia no trabalho segundo Cattani (2011), é aquele que o trabalhador assume para definir algumas estratégias que se referem ao processo de trabalho. Contudo, o autor analisa que se trata de uma visão empobrecida do termo, pois nesta situação o poder decisório do trabalhador é comparado enganosamente com o poder empresarial que detém todo o controle não somente sobre o processo de trabalho em si, mas também com o destino da produção.

Em uma linha analítica semelhante Rosenfield (2011, p. 231-233), analisa a autonomia no trabalho muito além do seu sentido filosófico que:

[...] pode ser compreendida como autogovernança, autodeterminação, habilidade de construir objetivos e valores próprios, liberdade de fazer escolhas e planos, e agir em conformidade com tais valores e objetivos. Isso leva à realização de si, condição para construir uma vida com significado. A autonomia individual é condição para a concepção do ser

humano em situação de equidade, de igualdade. Sem ela, o homem não pode funcionar como igual na vida moral. (ROSENFELD, 2011 p. 210).

Para a autora o sentido que a autonomia assume no contexto do trabalho, é um processo complexo, pois implica numa ordem subentendida, na qual o trabalhador deve assumir uma responsabilidade sobre si mesmo, para se autodeterminar, mas na mesma medida deverá estar disponível “para cumprir certos deveres”. Se autonomia remete à noção de liberdade para fazer escolhas sem interferências, logo, compreende-se que essa autonomia não é pautada na liberdade, mas sim em mais uma forma de controle, que conforme denomina Rosenfield (2011, p. 228), “autonomia outorgada”, é concedida aos trabalhadores, mas em contrapartida deverá ser obedecida por eles.

As transformações suscitadas pelo incremento das tecnologias de informação e comunicação (TICs), da economia e do trabalho, promoveram na visão de Rosenfield (2011, p.228-230), diferentes abordagens na literatura sociológica. Uma delas se refere à tese de Manuel Castells (1999), que defende mudanças significativas em torno da sociedade da informação, e a globalização, vista como uma nova revolução capitalista, que tanto inclui quanto exclui em escala mundial. As tecnologias da informação provocaram mudanças importantes na comunicação, através de uma linguagem digital, que por sua vez trouxeram mudanças significativas para a sociedade e para a economia, já que:

1) A informação é a matéria-prima do novo paradigma; 2) como a informação é uma parte fundamental da atividade humana, os novos meios tecnológicos moldam diretamente a esfera da existência individual e coletiva; 3) a lógica das redes envolve qualquer tipo de relações usando as novas tecnologias de informação; 4) o paradigma tecnológico da informação é baseado na flexibilidade; 5) tendência de convergência de tecnologias específicas para um sistema altamente integrado. (ROSENFELD, 2011, p. 229).

Assim, conforme Rosenfield (2011), essas transformações formam em essência a Sociedade Informacional e capitalista, que hoje se apresenta. Mesmo respeitando a diversidade cultural e compreendendo que por tratar-se de um processo, cada País estaria submetido a tornar-se uma sociedade informacional em momentos distintos, pode-se afirmar que essas mudanças das novas tecnologias provocam transformações importantes na organização social, nas formas de produzir e também na acumulação do capital.

Nessa sociedade informacional, surge o *web designer*, ator social, cujo trabalho está diretamente ligado à tecnologia da informação. De um lado o processo criativo, cuja produção é puramente imaterial, de outro usuário da tecnologia, sem as ferramentas devidas esses trabalhadores digitais não conseguem produzir. Falar de autonomia no trabalho do *web designer* torna-se um desafio, por trata-se de um contexto social complexo, e neste sentido concordamos com Rosenfield (2011, p.233) ao afirmar que “a autonomia no trabalho integra, pois, uma dimensão operacional e outra identitária”.

A dimensão operacional diz respeito à autonomia que o trabalhador de rede possui para realizar suas tarefas propriamente ditas, seria o controle sobre suas próprias atividades criativas, liberdade para determinar as etapas do trabalho, os métodos que serão utilizados, o local ideal para realizá-las, o horário ideal que vai propiciar maior criatividade, a quantidade de trabalho que deverá ser realizada. A pesquisa mostrou que esse controle das atividades é exercido primeiramente pela empresa, seguida do próprio trabalhador.

A dimensão identitária diz respeito ao processo natural que o trabalhador deverá ser “ele mesmo”, mas que por outro lado “precisa responder às exigências sociais do trabalho.” (Rosenfield, 2011, p. 233). Se a criatividade é um processo individual, como ter autonomia para ser criativo e corresponder às exigências de mercado?

A pesquisa revelou por intermédio do questionário *online* respostas quanto ao controle do processo de trabalho do *web designer*. Apresentamos no Quadro 14 a síntese das respostas sobre esta questão, cuja amostra revela que somente três (03) respondentes tem controle sobre o seu próprio trabalho. Constata-se, pois, que o controle e a decisão do trabalho do *web designer* é bastante limitado, ficando ao encargo da empresa esta responsabilidade.

Destarte, o que se vê não é autonomia do trabalhador em rede, mas sim uma nova forma de controle sobre o trabalhador, cujas imposições não são questionadas, por questões até mesmo culturais da própria organização.

QUADRO 14 - CONTROLE DO TRABALHO

Código	Quem controla o seu trabalho?	Quem estabelece prazos?
1 [O]	O chefe e eu	A empresa
2 [O]	Chefe ou cliente limitando a criatividade pedindo alterações sem razão e atropelando os conceitos básicos de <i>web</i>	A empresa
3 [O]	Chefe, dono da agência, aprova ou reprova antes mesmo do cliente. Fornece direções básicas e desenvolve arquitetura principal do site (<i>wireframe</i>)	A empresa.
4 [O]	Diretor de Criação, através de pauta de trabalhos em desenvolvimento.	A empresa.
7 [O]	Eu e o chefe da agência	A empresa
8 [O]	Meu superior, ficando sempre a par dos resultados e complicações possíveis na hora de criar o site.	A empresa determina isso ao cliente, e você tem que cumprir.
13 [O]	Se tratando de criatividade é quase impossível responder isso	A empresa.
5 [O]	Eu mesma.	Eu faço as definições.
6 [O]	Eu mesmo.	Geralmente eu apresento um contrato, mas é negociável.
9 [O]	No caso dos <i>designers</i> , geralmente é o diretor de arte.	Como sou proprietário e o único que trabalha ativamente no estúdio, acabo fazendo todas as funções.
10 [O]	Normalmente é o diretor de criação quem comanda a equipe de <i>designers</i> .	Não respondeu
11 [O]	O dono da empresa. Apenas conferindo o visual e as funcionalidades da página.	Não. É negociado o site verbalmente
12 [O]	O responsável pelo projeto, por planilha que é enviado diariamente por email.	É feito um projeto e um descritivo, após a aprovação, é apresentada a arquitetura da informação, depois, layout, aprovação, programação, aprovação e ajustes finais.

Elaboração própria, pesquisa de campo (2012)

Enquanto os participantes *online* revelam que o controle sobre o trabalho é exercido em sua grande maioria pelas chefias e pelas empresas, as entrevistas pessoais mostraram que o controle sobre o trabalho incluindo até fatores de qualidade, parte inicialmente do próprio trabalhador que cria o site, seguido do cliente que dará as definições finais.

[...] É primeiro a gente que controla o trabalho, porque é a nossa experiência de fazer trabalho nos dá um senso crítico e de julgamento bem legal pra poder dizer se o trabalho tá legal ou não, mas o cliente é um outro também, ele que vai dizer se tá bom ou não. Muitas vezes o cliente até por não viver a internet até como a gente vive ele pode falar coisas que vão mais atrapalhar do que ajudar, mas ele também é que aponta que está ok ou não. Muitas das vezes sim ele aponta coisas que é por aí, tem que ser feitas do jeito como ele pediu. (Entrevista (EP-06), arquiteto de sites, Empresário, junho/2012).

Quem controla essa qualidade primeiramente sou eu que crio e desenvolvo o site e o cliente mesmo, esse é meu chefe imediato! Eu sei que tem também *web designers* que trabalham no controle da qualidade de sites e envio para os clientes. (Entrevista (EP-07), *web designer*, Autônomo, dezembro/2012).

Sabe-se que na atualidade os padrões de qualidade são muito exigentes e exercem forte pressão nos trabalhadores, com prazos pré-determinados e atendimentos cada vez mais personalizados. A própria tecnologia da informação acaba exercendo um controle rígido dos trabalhadores nesse sentido, já que possibilita mensurar até mesmo as pausas e ausências no trabalho.

Outro fator de análise da autonomia se refere à decisão sobre a aceitação dos projetos de trabalho, cujas respostas apresentamos sequência.

QUADRO 15 - DECISÃO SOBRE O TRABALHO

Código	Você pode recusar um projeto?	Quem faz a encomenda?
1 [O]	Não, somente a empresa.	O sócio gerente diretamente conversando.
3 [O]	Não, somente a empresa.	Cliente contata a agência serviço chega a mim com estrutura básica já definida.
4 [O]	Não, porém tenho liberdade de expor o porquê determinado trabalho é vantajoso ou prejudicial para a empresa.	Este procedimento é sempre em caráter de negociação,
7 [O]	Não. Sou contratado, é meu trabalho.	o sociogerente diretamente conversando.
12 [O]	Não. Somente se não for da expertise da agência.	Atendimento.
2 [O]	Sim, se a ideia do chefe ou cliente não corresponde as expectativas me recuso de realizar um trabalho falho!	Chefe ou cliente de acordo com as necessidades
5 [O]	Sim, quando o que o cliente procura não se encaixa nas minhas experiências ou área de atuação.	Na maioria das vezes por indicação de outros clientes e pelo meu site.
6 [O]	Sim. Se o prazo para execução e o valor a ser investido não estiverem dentro do ideal	O cliente através de indicação ou apresentação de portfolio
9 [O]	Sim. Procuro saber as reais necessidades do cliente e assim defendo o orçamento criado.	Geralmente é feita via email por pessoas que já conhecem o meu trabalho de algum lugar.
11 [O]	Sim. Se houver prazos curtos para um trabalho longo e trabalhoso	O dono da empresa
13 [O]	Sim, se eu não gosto do trabalho eu recuso.	Todo o meu contato tanto como venda, é 100% internet e indicação.
8 [O]	Somente se for um projeto que não se encaixa em suas habilidades profissionais.	Geralmente o cliente fica sabendo da agência através de um marketing boca a boca e vai atrás para conhecer os serviços.
10 [O]	Não respondeu	Não respondeu

Elaboração própria, pesquisa de campo (2012)

Percebe-se que a autonomia no processo de trabalho do *web designer* é muito relativa, já que as respostas dos participantes da pesquisa por intermédio do questionário *online* revelam que o controle do trabalho é exercido em grande parte pelo proprietário da empresa. Constatamos ainda, que o *web designer* pode recusar um determinado projeto quando há um certo grau de dificuldade, ou quando não conseguirá desenvolver o projeto dentro do prazo estabelecido pelo cliente e controlado pela empresa.

Um fator de limitação da autonomia da categoria em estudo se refere à interferência do cliente nas distintas fases do processo produtivo, já que faz parte da natureza do trabalho do *web designer*. Neste estudo, essa realidade ficou evidente quando os participantes informaram que o processo de trabalho, na criação de *sites*, começa com uma reunião entre a equipe de trabalhadores e o cliente. Essa reunião é denominada *briefing*, conforme relatos:

O *briefing* é aquela reunião que você faz com o cliente para poder verificar com ele, quais são as necessidades dele. Aí no *briefing* eu posso colocar até isso também: digamos que eu estou fazendo uma reunião e você diz que quer fazer um site para sua empresa. Aí eu pergunto para você que tipo de site você considera agradável qual site você não gosta, que funcionalidades você viu que é legal, pra tentar ver o gosto da pessoa e o que ela considera bonito ou não, então essa reunião inicial a gente chama de *briefing*. (Entrevista (EP-05), desenvolvedor *web*, Empresário junho/2012).

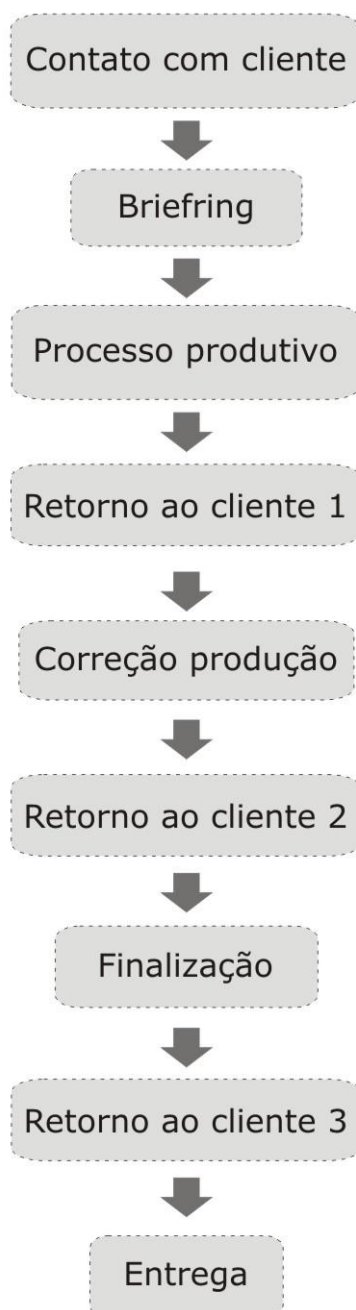
Briefing é o levantamento de informações junto ao cliente. (Entrevista (EP-03), *web designer*, Celetista, maio/2012).

Conforme relatos, o cliente está incluso no processo produtivo, e as limitações advindas desse fato carecem de análise. Uma delas é a constatação de que o controle sobre o trabalho vem do próprio cliente, que cada vez mais exigente e seletivo requer sucessivas revisões da encomenda, e contínuas atualizações dos dados inseridos no site, como forma de mantê-lo atualizado. O *briefing* é apenas a primeira reunião com o cliente, porém são necessários no mínimo três encontros para concluir o projeto, conforme comprovações na pesquisa.

Na sequência vemos uma representação da inclusão do cliente no processo produtivo, que trata de projetos simples. A pesquisa revelou que a inclusão do cliente é maior quanto o projeto demanda maior complexidade, especialmente sites desenvolvidos para comércio eletrônico, com várias páginas, cujo acesso deverá ser

restrito aos interessados, o que demanda não somente navegabilidade³² como também restrição de alguns aspectos com uso de senhas e segurança eletrônicas.

FIGURA 6 - REPRESENTAÇÃO DO CLIENTE INCLUSO NO PROCESSO PRODUTIVO



Elaboração própria (2012)

³² É um termo utilizado pelos *web designers* que classifica um site como sendo de fácil acesso às informações nele contidas.

A pesquisa mostrou que a autonomia no trabalho do *web designer* sofre interferências advindas dessa inclusão:

Quando o cliente é antigo minha autonomia é maior, eu posso fazer sugestões, mudar as cores do site de acordo com os estudos. Quando o cliente é novo essa autonomia é menor, porque a exigência aumenta e é preciso agradar sempre o cliente. (Entrevista (EP-01), *web designer*, Empresário, abril 2012).

Muitas vezes desenvolvi um site excelente, com cores atrativas, mas o cliente não gostou e aí tem que mudar tudo, mesmo que as cores escolhidas não estejam em sintonia com o objetivo do site, precisa mudar para “fidelizar” o cliente. (Participante do questionário *online* desenvolvedor *web*, abril 2012).

Uma verificação deste estudo quanto à inclusão do cliente no processo produtivo, foi a constatação do acréscimo de uma atribuição³³ a esses trabalhadores: saber gerir pessoas. As sucessivas reuniões com os clientes exigem do *web designer* muita flexibilidade nas relações interpessoais:

[...] Não dá pra acatar 100% do que o cliente fala. Então você tem que ter todo um jogo de cintura para explicar pra ele porque você fez aquilo de forma a convencer, graças a Deus eu quase sempre consigo, (muitos risos), porque às vezes ele vem e fala, ah! Mas eu queria que aqui em cima chamasse mais atenção. Mas você fala pra ele assim, oh! É uma questão de navegabilidade, se o teu cliente olhar só pra cá ele vai ignorar o resto, e assim você conversa e convence o cliente o que fica melhor. (Entrevista (EP-04), *web designer*, Autônoma, maio/2012).

Outra situação que também exige essa flexibilidade para gerenciar pessoas pode ser constatada na interação de equipes virtuais, comuns na área de TI. Ao compor essas equipes, que Lazzarato (2006, p.123) denomina de um “grande cérebro coletivo”, e Gorz (2005, p.20), como “inteligência coletiva”, os trabalhadores em análise interagem numa grande rede, e necessitam compreender diferentes perfis, pois atuam com outros trabalhadores da tecnologia da informação, os desenvolvedores de programação e arquitetos de sites. Essa “economia em rede”

³³ As principais atividades que o *web designer* desenvolve são: Pré-Projeto, projeto e criação de *layout* para aplicação do conteúdo, aplicação de conteúdo em *layout* definido, desenvolvimento de banners animados ou estáticos, desenvolvimento de *hotsites*, *websites* promocionais, criação de e-mail marketing mala-direta virtual, personalização de páginas em plataforma de terceiros blogs, redes sociais, anúncios, lojas virtuais, animações e apresentação para produtos e sites, bem como qualquer outra necessidade relacionada com design gráfico e informação; interfaces interativas (visuais e lógicas) para o meio cibernético, arquitetura de sites. Fonte: pesquisa de campo, Freiburger, 2012.

possibilita que: “Todo usuário do trabalho em rede sincroniza-se continuamente com os outros, e os dados que manipula põem em marcha um processo em que o resultado coletivo excede de longe a soma dos dados manipulados individualmente”. (GORZ 2005, p. 20).

Desta forma, o computador torna-se um meio acessível que amplia os saberes individuais tornando-os coletivos e que, conforme Castillo (2009, p.34) menciona, marca o surgimento de “novos métodos de organização do trabalho”, que fizeram ressurgir o trabalho em grupo intensificando os resultados da produção de *softwares*, já que “uma vez criado, o custo é o mesmo, tanto para fazer uma cópia quanto um milhão”. A pesquisa revelou que a composição dessas equipes virtuais são vistas como positivas para os participantes:

Eu considero **as equipes virtuais** bem produtivas, assim, só que para acontecer isso tem que ter uma disciplina e uma boa gestão. Quem centraliza, ou o líder daquele projeto precisa organizar bastante, saber cobrar e por outro lado quem tá produzindo, criando tem que ter essa disciplina com os horários com os prazos, com tudo. (Entrevista (EP-05), desenvolvedor web, Empresário, maio/2012). **Grifo da autora.**

Outro enfoque da atuação em rede ou dessas equipes virtuais diz respeito ao fato de que os *web designers* utilizam essa premissa para outras necessidades, como a busca por novos conhecimentos técnicos, a divulgação de oportunidades de trabalho, novas ferramentas eletrônicas. Prova disso são as comunidades de redes sociais as quais os *designers* utilizam como meio para divulgar vagas e eventos, e ainda, compartilhar conhecimentos.

Retomando nossa pergunta do início desta seção, buscamos compreender por intermédio da pesquisa em que medida a inclusão do cliente no processo produtivo poderia interferir na criatividade do trabalho do *web designer*.

Inicialmente, pesquisamos que a criatividade representa hoje um elemento da nova economia, contudo, o homem sempre usou sua criatividade como força econômica ao longo da história. Para Florida (2011, p.57), a busca por alimentos permitiu o surgimento da agricultura como exemplo da gestão criativa aplicada a inovações. Sem desprezar o conhecimento e a informação como funções chave na construção componente do capitalismo contemporâneo, o autor enfatiza o crescimento da economia criativa ao exemplificar, que:

O aumento da força de trabalho dedicada à criatividade técnica, representada por cientistas e engenheiros, também apresentou um crescimento extraordinário. O número de profissionais atuando nessas áreas passou de 42 mil em 1900 para 625 mil em 1950 e chegou a 5 milhões em 1999, um aumento de 800% desde a metade do século passado. (FLORIDA, 2011, p. 45).

As grandes organizações do século XX privilegiam a contratação de trabalhadores criativos. Em busca de maior produção e aumento de capital, criam ambientes que propiciam o aumento da criatividade. Hoje é comum as organizações que usam a criatividade como elemento forte na produção, instituírem um ambiente favorável para sua efetivação. Segundo Florida (2011, p. 122) “a atmosfera de algumas pequenas empresas de alta tecnologia ou *design* pode parecer totalmente caótica: obras de arte e cartazes ousados que ocupam paredes inteiras, canos e vigas expostos, *lounges* e áreas de lazer, sem falar do rock barulhento ao fundo”. Isso associado aos ambientes abertos nos quais os trabalhadores interagem entre si. Ainda, são criados espaços reservados para estimular a reflexão.

Na indústria de informática 2 esses espaços abertos foram constatados. Os trabalhadores envolvidos no mesmo projeto trabalham em mesas (ilhas de trabalho), que propiciam a socialização³⁴ e o diálogo para o aumento da produção.

O posto de trabalho e/ou espaço de trabalho da fábrica de software da empresa assemelha-se a um escritório. O ambiente é bastante amplo e os trabalhadores ficam dispostos em ilhas (mesas), organizados por projetos de trabalho; ou seja, trabalhadores que estão atuando em um mesmo projeto sentam-se próximos uns dos outros, para facilitar a comunicação entre eles. Assim, o espaço de trabalho permite a interação face a face para facilitar a comunicação nas distintas fases do processo produtivo. Em cada ilha há em média 06 trabalhadores, na maioria homens, jovens, com faixa etária média entre 24 a 30 anos, sendo que, segundo a nossa informante, aproximadamente 99% deles possui formação em nível superior completo. FREIBERGER, Z. *et al*, 2012³⁵

Em outra entrevista, o *web designer* nos permite constatar que essa interação possibilita maior criatividade e troca de conhecimentos. Apesar do caráter subjetivo, a criatividade é um novo elemento do modo de produção capitalista do

³⁴ Socialização é o processo através do qual indivíduos são preparados para participar de sistemas sociais. Incluído neste conceito há alguma compreensão de símbolos e sistemas de ideias, linguagem e as relações que constituem os sistemas sociais. (JOHNSON. A.G.1997, p. 212).

³⁵ FREIBERGER, Z. BRAUNERT, M. B; IEGER, E; BRIDI, M. A. Relatório de visita nº II, Projeto “Redes de Empresa, trabalho e relações de trabalho no setor de informática no Paraná”. Curitiba: GETS/Universidade Federal do Paraná, maio de 2012.

Século XXI, fato comprovado em consulta na literatura sociológica e também na pesquisa.

No que se refere à inclusão do cliente no processo produtivo, a diminuição da criatividade é relativa, conforme relato da pesquisa:

O cliente não limita a criatividade, pelo menos não para o nosso mercado que é de comunicação, porque apesar de ter elementos da arte, ele é muito voltado para negócios, então se o trabalho volta a gente até procura entender e ver o que o cliente não entendeu. (Entrevista (EP-06), arquiteto de sites, pessoa jurídica, junho/2012).

Enquanto os resultados das entrevistas mostraram que a inclusão do cliente no processo produtivo não interfere na criatividade, as respostas do questionário *online* revelam que as opiniões são divididas, conforme mostraremos no Quadro 16.

QUADRO 16 - LIMITAÇÃO DA CRIATIVIDADE COM O CLIENTE INCLUSO

1 [O]	O cliente costuma atrapalhar o processo tanto criativo quanto de desenvolvimento quando esquece estes itens, quando se leva em consideração como cliente escolhendo as que gostam em detrimento das que funcionam.
6 [O]	No meu caso os clientes me atrapalham muito, pois dão ouvidos a esposa, ao primo, ao gato e não sabem que um web designer de verdade está passando o remédio certo para eles.
7 [O]	Depende do tipo de serviço, quando é algo extremamente técnico sim, ou clientes que tem uma área de marketing interna e tem um designer dentro, sempre tem uma interação, geralmente é algo ruim.
9 [O]	A profissão é, infelizmente, vista por muitos como algo facilmente executável. Logo, é muito comum o cliente se achar apto a ordenar mudanças conforme seu gosto pessoal.
10 [O]	Uma primeira impressão da empresa, uma referência de sites que o cliente gosta, mas quando ele começa a interferir diretamente no layout acaba atrapalhando, gerando retrabalhos e mais custos para ele mesmo.
11 [O]	A interferência do cliente na maioria das vezes só atrapalha por ele não ter conhecimento sobre web e achar que porque ele está pagando por um serviço tem direito de interferir no resultado do projeto que foi concluído através de pesquisas e métodos.
12 [O]	O cliente também não tem o embasamento teórico que nós temos, ele não sabe a importância da ordem de leitura, dos blocos de texto, das cores, etc.
13 [O]	Alguns clientes não respeitam a opinião do designer ou já tem materiais horríveis definidos e desejam manter a mesma linha.
2 [O]	O cliente ajuda quando têm a visão do que quer e aonde quer chegar.
3 [O]	Não atrapalha porque ninguém melhor que o cliente para entender do negócio dele, mas, desde que o cliente também tenha ouvidos para minhas argumentações.
4 [O]	Não respondeu esta questão.
5 [O]	Depois de muitos anos, eu já criei um <i>briefing</i> para extrair do cliente no início do projeto todas as informações mais relevantes, geralmente as interferências não chegam a atrapalhar em virtude disso.

	LIMITAÇÃO DA CRIATIVIDADE COM O CLIENTE INCLUSO
8 [O]	Não adianta de nada eu desenvolver um projeto enorme sem a interferência do cliente e ele recusar no final.

Elaboração própria, pesquisa de campo (2012)

Dos treze (13) participantes do questionário *online*, oito (08) consideram que a inclusão do cliente no processo produtivo interfere na criatividade, enquanto quatro (04) consideram esta interferência neutra e até positiva em certas situações, enquanto um (01) participante não respondeu a pergunta. Se somarmos essas respostas com as obtidas pessoalmente teremos uma opinião bem dividida. Se analisarmos sob os aspectos de que o *web designer* necessita saber gerir pessoas podemos constatar, apesar da amostra não ter dados quantitativos relevantes, que a interferência do cliente nos aspectos de criatividade depende em grande parte da maneira como o processo de trabalho é conduzido, especialmente na primeira reunião com o cliente (*briefing*), que poderá determinar as expectativas do cliente e com isso diminuir as interferências durante o processo de trabalho.

Outra hipótese desta pesquisa no que se refere à criatividade, girava em torno das limitações com o uso das tecnologias digitais, que por oferecer menus de comandos prontos poderiam interferir na criatividade do *web designer*. Cardoso (2008, p.242) ao analisar os “desafios do *design* no mundo pós-moderno”, entre a criatividade e a limitação das tecnologias digitais, afirma que:

O velho senso de mistério e de magia diante da folha em branco, experiência fundadora nos relatos de tantos mestres do passado, definitivamente não parece se traduzir com a mesma intensidade para o espaço da tela apinhada de ícones e barras de ferramentas. (CARDOSO, 2008, p. 242).

Entende o citado autor que o próprio computador como ferramenta de trabalho do *web designer* pode ser limitador da sua criatividade, por oferecer menus de comandos prontos e colocar em risco a excentricidade criativa levando a uma mesmice na realização de tarefas.

Sennet (2012, p.50), contribuiu para a construção da hipótese desse trabalho a respeito do uso das ferramentas eletrônicas, ao exemplificar que o *software* denominado *computer-assisted design*³⁶ (CAD), tão utilizado nos escritórios

³⁶ Trata-se de um software que o *designer* pode utilizar para fazer desenhos no computador.

de arquitetura e *design* para promover projetos com precisão e rapidez, também traz suas limitações, pois:

O desenho com ajuda de computador pode servir como símbolo de um amplo desafio enfrentado pela sociedade moderna: como pensar a vida como artífices fazendo bom uso da tecnologia. “conhecimento introjetado” é uma expressão na moda das ciências sociais, mas “pensar como um artífice” é mais que um estado de espírito: representa uma aguda posição crítica da sociedade. (SENNET, 2012, p.56).

Contudo, a visão dos participantes da pesquisa se mostra contrária à posição dos autores, conforme relatos:

O *design* sempre esteve ligado a tecnologia e ferramentas, a linguagem *processing* é mais uma delas como o papel, a caneta, o *photoshop* ou o bloco de notas. São modos de execução, porque o verdadeiro ato do *designer* se concretiza no pensar³⁷. (Revista Cliche, *web designer* junho/2012).

As ferramentas eletrônicas não limitam você, pelo menos eu começo a riscar no caderno ou fazer um risco mental quer dizer você começa a imaginar como vai ser e já pode ir até direto para ferramenta, mas eu não vejo como algo que limita, é uma ferramenta como outra qualquer simplesmente nada de mais. (Entrevista (EP-05), Arquiteto de sites Empresário, junho/2012). **Grifo da autora.**

Quanto às ferramentas eletrônicas o ideal é você conseguir crescer com elas, mas nós não podemos ficar dependentes de um tipo específico delas. (Entrevista (EP-04), Desenvolvedor *web*, Autônomo, maio/2012). **Grifo da autora.**

Os relatos revelam a exigência de constante qualificação, considerando o crescente número de ferramentas eletrônicas existentes e resultantes da revolução informacional em curso, porém as ferramentas eletrônicas não interferem na criatividade. Na visão dos participantes da pesquisa, esse fato leva o *web designer* a um novo desafio: a escolha da ferramenta certa para desenvolver aquele trabalho determinado e, sobretudo, de acordo as exigências do cliente. Os estudos de Sennet (2012), na obra - O Artífice - contribuem para esta compreensão quando o autor diz que:

³⁷ Comentário publicado na revista <http://www.revistacliche.com.br/category/designers-que-deveria-conhecer/> edição de junho/2012. Acesso em 02/07/2012

O aperfeiçoamento na utilização das ferramentas nos ocorre, em parte, quando elas nos desafiam, e esse desafio muitas vezes acontece precisamente porque as ferramentas não são adequadas à sua utilização. Podem não ser muito boas, ou então é difícil entender como usá-las. (SENNET, 2012, p.215).

Na ausência do entendimento de como usá-las adequadamente, a pesquisa mostrou que o *web designer*, além de ter necessidade de constante qualificação, contata com outros, com o objetivo de compartilhar conhecimentos. Esse fato leva ao desenvolvimento de laços solidários, necessários ao exercício da profissão.

Linguagem de programação, que é o que tem por trás de um *site* ou de um sistema, existe mais de duzentas, existem muitas linguagens de programação. É claro que é muito difícil ter um desenvolvedor *web* que seja *expert* em todas elas. Então você acaba tendo que escolher um tipo de linguagem para trabalhar, mas às vezes cai na tua mão outro tipo. Então você tem que ter um contato que você diga: - cara como é que eu faço isso, me ajuda! Eu preciso fazer um negócio desse jeito e minha especialidade não é essa. Então você sempre tem que estar ligado com outros profissionais. (Entrevista (EP-04), desenvolvedor *web*, Autônomo maio/2012).

Esses laços solidários diferem da amizade, já que esses contatos trazem outros significados, nos quais a colaboração mútua supera a individualidade e a competição, muitas vezes existente no ambiente de trabalho. O que motiva essa troca de conhecimentos em muitas situações, não é a amizade, mas o desejo de superar a deficiência de conhecimentos acerca de novas ferramentas eletrônicas, necessárias ao processo produtivo.

Outro exemplo de laços solidários que envolvem os trabalhadores de TI é o desenvolvimento do Linux – um *software* de *open source* (código aberto), conforme mostra a pesquisa:

Existe uma comunidade no mundo, isso existe em todas as áreas e principalmente na área de TI, que o pessoal desenvolve *softwares* livres, são *open source*, o código é aberto assim todo mundo pode pegar esse código e melhorar. (Entrevista (EP-04), *web designer*, Autônoma, maio/2012).

Os programadores e desenvolvedores envolvidos nesta atividade artesanal e tecnológica desenvolvem um trabalho de caráter impessoal, pois conforme enfatiza Sennet (2012, p.37), “em suas oficinas *online*, é impossível deduzir, por exemplo, se “aristotle@mitl.edu”, é um homem ou uma mulher; o que importa é a contribuição para o debate”. Segundo o autor a comunidade Linux enfrenta questões como a

detecção e a solução de problemas, o caráter impessoal da contribuição, mas, sobretudo, a comunidade tem uma essência especial, no sentido de que o conjunto das forças sociais que mantêm os laços solidários permanecem ocultos.

Concluimos que o controle sobre o trabalho do *web designer*, exercido pelo proprietário da empresa, pode ter uma interferência inibidora da criatividade e da autonomia no trabalho do *web designer*.

3.8 Processos de trabalho presencial e virtual

Pelas respostas dos participantes do questionário *online*, percebemos tratar-se de uma realidade, a composição de equipes tanto presenciais quanto virtuais, na criação de sites. Contudo, essa realidade é maior na construção de trabalhos que exigem maiores conhecimentos. Isto se deve, em grande parte à existência de milhares de ferramentas eletrônicas, e sua rápida obsolescência. Como é difícil para um único trabalhador deter este conhecimento, a composição de equipes colabora para tornar essa tarefa mais fácil.

Não podemos afirmar que os *web designers* compõem um coletivo de trabalhadores dispersos somente em “equipes virtuais”, nos moldes adotados por Castillo (2009, p.16). Essas equipes são compostas para a criação e desenvolvimento de projetos maiores, quando o projeto demanda sites com várias páginas de conteúdos e distintas interfaces digitais. Contudo, afirmamos que a partir da utilização das tecnologias da comunicação e informação (TICs), abrem-se novos horizontes na organização do trabalho e conseqüentemente dos processos de produção, já que os trabalhadores em estudo utilizam a tecnologia da informação, como forma de compartilhar conhecimentos e experiências. As redes sociais também são muito utilizadas pelos participantes da pesquisa, conforme mostramos no Quadro 17:

QUADRO 17 - UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA NO PROCESSO DE TRABALHO

Código	Equipes presenciais/virtuais	Como se sente trabalhando sozinho em casa	Utiliza redes profissionais
1 [O]	Alguns trabalhos desenvolvo completamente sozinho, outros desenvolvo com auxílio de equipes tanto presenciais quanto virtuais.	Eu particularmente gosto de trabalhar sozinho ouvindo música e prefiro os horários sem poluição sonora.	Sim, possuo um perfil no LinkedIn e no Facebook.
2 [O]	Equipes presenciais e virtuais.	Sinto-me livre e com autonomia.	Sim.
3 [O]	Individualmente.	Trabalhar em casa, livre de horários fixos ajuda muito na questão da criatividade.	Sim.
4 [O]	Não respondeu	Não respondeu	Não respondeu
5 [O]	Depende do projeto, se for pequeno executo sozinha, se for mais longo ou que exija outros tipos de conhecimentos técnicos, trabalho em equipe, mas sempre virtuais.	Às vezes é ruim estar isolado, mas o rendimento é melhor.	sim, nessa profissão é essencial estar ligado nas novidades do mercado.
6 [O]	Sempre virtual, os criativos são meio morcegos, há pouco tempo estava com um rapaz ilustrando desenhos pra mim, pedi a ele para ficar na casa dele, pois não perdia tempo com ônibus, ele adorou.	Tem prós e contras este fator, pois na sua casa ela deixa de ser lar e vira lugar de trabalho, então quando você pensa em relaxar e ver um filme, logo você se lembra de algo que deixou de fazer.	Sim, este é um ponto crucial para sucesso de um bom web designer, tem que estar ligado nos melhores sites sobre o tema como <i>abduzeedo</i> , <i>smash magazine</i> , <i>pc arts</i> , <i>dribbble</i> , <i>devianart</i> , são milhões deles.
7 [O]	Equipes presenciais.	Não trabalho em casa.	sempre que possível
8 [O]	Tudo presencial, apesar de estarmos trabalhando num ambiente virtual.	Não trabalho em casa como <i>web design</i> .	Não entendi, pulo.
9 [O]	Depende do trabalho. Em casos de projetos que envolvam sites, trabalho em parceria com programadores e profissionais em marketing digital. Projetos com alto grau de complexidade necessitam de parcerias. Essas parcerias podem ser feitas virtualmente, mas é saudável que seja feita ao menos uma reunião presencial.	Tem pontos positivos e negativos. Há mais liberdade com os horários e não se perde tempo com deslocamento. Porém, o fato de não ter profissionais da área, acabo me sentindo prejudicado por não ter facilidade em trocar ideias e opiniões. Isso pode ser feito virtualmente, mas não proporciona a mesma experiência.	Participo e acho fundamental a troca de experiências e informações que acontecem nas redes.
10 [O]	Equipes. O trabalho sempre era presencial. O trabalho remoto é um pouco complicado nesta área por conta de ideias que um texto não explica, é necessário um gesto ou uma entonação diferente.	Após um dia de trabalho na empresa é complicado manter o foco apenas no trabalho quando se chega em casa.	Sim, o <i>Facebook</i> tem grupos na área que sempre postam novidades sobre o <i>design</i> e a empresa oferece suporte para cursos e palestras.

	UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA NO PROCESSO DE TRABALHO		
11 [O]	Sempre que possível sozinho equipe virtual ou presencial se for muito preciso.	Excelente. A criatividade aumenta por não estar trabalhando sob pressão e a flexibilidade do horário.	Programas específicos voltados para web, pesquisas mais pesquisas e mais pesquisas!
12 [O]	Quando em equipes, melhor que sejam presenciais, pois existem várias dúvidas na hora de trabalhar em equipe que podem ser resolvidas em poucos minutos caso o responsável esteja por perto.	Uma rotina chata e depressiva.	Sim.
13 [O]	Sozinho.	Não trabalho em domicílio	Não

Elaboração própria, pesquisa de campo (2012)

Não podemos afirmar que o trabalho do *web designer* tenha sido modificado a partir da introdução e utilização das novas tecnologias da informação, pois esses trabalhadores surgiram justamente quando essas novas formas de comunicação foram implementadas, tanto nas esferas institucionais quanto pessoais e exigiram profissionais qualificados que pudessem criar páginas eletrônicas. Mas por outro lado, podemos afirmar sim que esses trabalhadores por estarem ligados à dinâmica produtiva da inovação, necessitam da rede de computadores em tempo total, quer seja para pesquisar novos produtos, quer seja para interagir com outros trabalhadores e até mesmo com os clientes. A pesquisa mostrou que a encomenda, a revisão final são realizados pessoalmente, mas que para alguns ajustes do trabalho podem ser mostrados virtualmente para o cliente.

Aqui nós temos várias situações: tem aquele cliente que é mais acessível que ele vem até a empresa ou que nós podemos ir até ele. Mas já surgiram alguns projetos que era tudo feito em *conference call* e pela internet e através de e-mails [...], tem aqueles clientes que a gente nunca tem contato, porque quem tem contato é o coordenador, assim a gente tem uma dificuldade maior para entender o que o cliente quer...porque assim é como se fosse um telefone sem fio, né! É o que o cliente pediu, mas ele passa para outra pessoa e essa outra pessoa já filtra algumas observações até chegar em você...assim a gente tem uma certa dificuldade, mas vai tentando entender o que o cliente quer, né! Então temos os mais variados tipos de projetos, os mais variados tipos de clientes e acessibilidade a eles assim também. (Entrevista (EP-03), *web designer*, Celetista, maio/2012).

Então você cria toda uma estrutura de como esse trabalho vai funcionar, dividindo ele em blocos em partes, onde tem uma equipe grande, e cada um vai fazer uma parte, cada um vai fazer um bloquinho desse funcionar e junta tudo. Então a gente tinha uma equipe de seis ou sete pessoas trabalhando

ao mesmo tempo nesse projeto, tudo de forma virtual. (Entrevista (EP-04), *web designer*, Autônoma, maio/2012).

Na análise dos relatos obtidos na pesquisa entende-se que essa interação virtual promove, a exemplo de outros trabalhadores como analistas e desenvolvedores, uma transformação tanto da organização do trabalho quanto das formas produtivas advindas da tecnologia da informação, modalidades compatíveis com o capitalismo flexível.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou respostas à pergunta norteadora desta análise: “quais são as configurações e a natureza do trabalho do *web designer* no capitalismo flexível?” Sendo o trabalho o tema central, partimos de análises da sociologia do trabalho como as “Metamorfoses da questão social” de Robert Castel (1998), que mostra que o trabalho e a falta dele constituem em novas formas de inclusão e de exclusão social. Esse autor discute ainda o trabalho atípico com contratos temporários e atuações por projetos, com prazos determinados, situações comuns aos *web designers*, como comprovamos na pesquisa.

Enquanto Márcia Leite (2009), analisa o processo de precarização do trabalho, Ricardo Antunes (2009) ressalta a intensificação do tempo e do ritmo do trabalho, como fatos comuns na atual fase capitalista. Tais análises nos remetem às configurações do trabalho do *web designer*, cujos dados revelam distintos arranjos contratuais, relativa insegurança no cumprimento de metas, necessidade de qualificação permanente.

Evidenciou-se na pesquisa que a remuneração dos trabalhadores em estudo dá sinais de desproporcionalidade entre a intensificação das atividades exercidas e o tempo gasto para o desenvolvimento do trabalho. A obra *Capitalismo Desorganizado* de Claus Offe (1989), colaborou para o entendimento desse fato, ao expor os “distúrbios funcionais contemporâneos no mercado de trabalho”, com suas características de dominação capitalista. A atual fase capitalista, na qual as novas tecnologias e as novas formas de organização do trabalho colaboraram para a instauração do denominado capitalismo flexível, nos moldes analíticos de David Harvey (1993), impõe a flexibilidade como tendência padrão, na produção e na contratação de trabalhadores. Os *web designers* inserem-se e adaptam-se plenamente neste contexto.

Para situar os trabalhadores, foco deste estudo, o Capítulo II mostrou parte da história e da natureza do trabalho do *designer*, trabalhador criativo que precede a era industrial. A natureza do trabalho do *designer* foi construída a partir da análise da tese de Rafael Cardoso (2010), que fundamenta a natureza do trabalho do *web designer*. Este autor colaborou ainda para o entendimento quanto à primeira subdivisão da área do *design* que pode ser referenciada a partir do processo de industrialização e do aumento da vida urbana, que trouxe a necessidade do papel

social do *designer* gráfico. Hoje eles encontram no mercado uma parcela significativa de trabalho voltado para a produção de informativos de publicidade e propaganda a sinalização de áreas de trabalho e lazer, entre outras atividades.

No capítulo II, também são colocados comparativos entre a atuação do *designer* de produtos e o *designer gráfico* que se preocupam respectivamente, em criar bens de consumo e produzir materiais gráficos para ampliar a comunicação de grandes centros urbanos. Nossa preocupação em revelar parte da história do *designer*, deve-se ao fato de que a palavra *design* vem sendo utilizada de forma inadequada em distintas esferas sociais. Sendo a inovação e criatividade elementos chave da nova economia, o termo *design* vem sendo utilizado de forma indevida por áreas relacionadas principalmente ao *marketing*, por considerar que a palavra remete ao modernismo, desprezando toda a trajetória histórica desta profissão. Sobretudo, buscamos caracterizar as diferentes atuações dos *designers*, como forma de esclarecer e situar historicamente o surgimento do *designer digital*, nosso foco de estudo, que conforme a pesquisa mostrou foi a partir da década de 1970, época na qual segundo a tese de Castells (1999, p.67), houve uma “revolução da tecnologia da informação”, cujas transformações tecnológicas criaram condições para que houvesse a implementação de formas totalmente novas de transmitir informações em linguagem digital, numa velocidade antes inimaginável.

Nesse contexto de transformações em escala global que permeia toda a vida humana, em seus aspectos econômicos, culturais e sociais, surge o *web designer* – com a missão de usar a criatividade para compor páginas eletrônicas - *World Wide Web*, (WWW) que significa, rede de alcance mundial, que podem ser acessadas por meio de computadores e de dispositivos móveis, como *notebooks*, celulares, *lphones*, *lpads*, desde que devidamente conectados à rede mundial internet.

As novas tecnologias de comunicação e informação permitiram, na visão de Castells (1999), a utilização de conhecimentos e informações em favor da obtenção de mais inovação traduzida por novos produtos e serviços. O uso dessas novas tecnologias possibilitou a automação de tarefas, novas experiências de usos e, conseqüentemente, novas aplicações. O fato de produzir essas tecnologias trouxe vivências capazes de aumentar exponencialmente a criação de novas tecnologias, de explorar sua utilização e desenvolvimento em novos contextos. Para Castells (1999, p.69), “usuários e criadores podem tornar-se a mesma coisa”, a exemplo dos

trabalhadores na rede, objeto deste estudo, que utilizam a internet em tempo integral e também criam páginas para essa mesma rede eletrônica mundial.

Pelo fato desta pesquisa ser parte integrante de um projeto denominado “Redes de empresas, trabalho e relações de trabalho no setor de informática no Paraná”, coordenado pelas Professoras: Dra. Maria Aparecida da Cruz Bridi e Dra. Benilde Maria Lenzi Motim, nesta Universidade, e, pela atuação do trabalhador foco deste estudo neste segmento, mostramos no Capítulo II o crescimento da indústria da informática em âmbito Brasileiro e Paranaense. Este setor caracterizado pela produção de *hardware* e *software* cresceu no Brasil principalmente a partir da década de 1990, como resposta às demandas geradas no sistema bancário, tendo em vista a necessidade de agilidade na movimentação financeira.

Conforme já mencionamos, podemos situar o *web designer* como um trabalhador atuante na indústria da informática e a pesquisa mostrou que essa atuação pode acontecer nos dois segmentos: tanto no desenho de computadores e notebooks, ou seja, na produção de *hardware*, quanto no desenho de interfaces gráficas, a criação de páginas eletrônicas, visíveis em WWW, atividades estas relacionadas à produção de *softwares*. Isso classifica os *web designers* como profissionais da tecnologia da informação (TI), cujo produto final possui características imateriais, já “que produz um bem imaterial, como serviço, produto, cultural, conhecimento ou comunicação” (HARDT e NEGRI, 2006, p. 311), em nosso foco de estudo, páginas eletrônicas.

A literatura sociológica apontava para mudanças no trabalho vindas da nova fase do capitalismo que trouxera novas tendências, como a redução do emprego assalariado formal, a fragilização do papel dos sindicatos, a coexistência de diversos contratos flexíveis de trabalho. Além do que a introdução das novas tecnologias teria possibilitado novas formas de organizar o trabalho. Esses fatos inter-relacionados nos motivaram a pesquisar se essas mudanças estariam também afetando profissões novas, como o *web designer*, trabalhador atuante das novas tecnologias.

Assim, a pesquisa de campo buscou atores com perfis e contratos de trabalho diferentes entre si, como forma de conhecer esses trabalhadores digitais e responder à pergunta norteadora desta pesquisa, no Capítulo III, que mostra também a metodologia, as técnicas utilizadas, os acessos ao estudo de campo com os resultados obtidos nas entrevistas pessoais e a complementação, com os dados

obtidos por intermédio do formulário *online*, quanto ao perfil e configurações do trabalho do *web designer*.

Apresentamos a seguir os resultados da pesquisa quanto aos aspectos que nos propusemos a analisar: o perfil dos atuantes da rede digital em estudo revelou um trabalhador jovem, criativo, predominantemente masculino, com formação superior em Tecnologia da Informação (TI), análises de sistemas, ciência da computação, designer gráfico, artes plásticas, desenho industrial ou formação em cursos técnicos. Uma revelação do perfil encontrado na pesquisa é que não necessariamente precisam de nível superior, porém os profissionais de nível técnico encontram algumas limitações nas demandas para sites mais complexos. Por esta razão há preferência tanto dos próprios entrevistados, quanto das empresas contratantes, da formação em nível superior na área de TI.

Nosso entendimento quanto à faixa etária jovem, predominantemente revelada pelos participantes, é de que se deve ao fato de estes possuírem maior afinidade com as tecnologias digitais, cujos conhecimentos tácitos contribuem para a aderência às atividades ligadas à informática. Quanto à presença maior de homens nesta área, buscamos pesquisas junto ao Ministério do Trabalho e Emprego MTE/RAIS, que comprovaram que, de acordo com a Família de Ocupações 2610 - Artistas Visuais e Desenhistas Visuais, (*web designer*) a presença feminina é somente 30%, enquanto que outras ocupações, como Fonoaudiólogos (96%), Nutricionistas (94,3%), Professores de nível médio na educação infantil (93,3%), as estatísticas comprovaram que as mulheres ainda lideram. Desta forma concluímos, apesar de não ser o foco do nosso estudo, que a mulher ainda é melhor aceita e/ou prefere áreas cujas ocupações não sejam voltadas para às ciências exatas.

Quanto à remuneração a pesquisa revelou que a média está em torno de R\$2.000,00 (dois mil reais), para uma jornada de 40 horas semanais. Comparativamente observando os valores propostos pela Associação dos *Designers* Gráficos do Distrito Federal (ADEGRAF), para realização de trabalhos no âmbito desta categoria, os ganhos estão abaixo da média. Isso justifica a ampla aceitação desses trabalhadores para extensão de sua jornada de trabalho em casa, e atuação por projetos, cuja flexibilidade está em sintonia com a atual fase capitalista.

No Capítulo III analisamos o perfil do trabalhador e as configurações do trabalho dos *web designers*. Ressaltamos alguns aspectos à partir das seguintes categorias de análise: trajetória profissional, conhecimentos técnicos e exigências de

qualificação, rotinas, vínculos empregatícios, divisão do trabalho, terceirizações, autonomia e criatividade, frente ao cliente incluso no processo produtivo, processos de trabalho em contextos virtuais e suas implicações.

A trajetória profissional dos participantes revelou que houve escolha pela área de TI, já no início da carreira e que a função *web designer* é interessante para eles pelo fato de demandar criatividade em contextos eletrônicos, e também, por se inserir no setor de serviços, cuja natureza do trabalho permite a atuação em vários projetos, até simultâneos, o que pode aumentar seus ganhos financeiros. Os próprios atores justificam suas atuações flutuantes no mercado e dizem preferir a instabilidade, e que nesta “aventura” não há espaço para a solidez de carreiras promissoras, nas quais o trabalhador permanecia na mesma empresa, do aprendizado inicial à aposentadoria. Acrescentam ainda que “mudar de emprego” é característico de profissionais da TI, que preferem não ficar presos na mesma empresa, com os mesmos conhecimentos a respeito das ferramentas eletrônicas, porque isso não lhes agrega valor pessoal e profissional, principalmente devido à rápida obsolescência das tecnologias e saberes. Os depoimentos sobre as trajetórias mostram a sintonia com a atual fase capitalista que demanda profissionais flexíveis e autoempreendedores, discurso perfeito para aumento do capital. Sobretudo, destacamos que a natureza do trabalho do *web designer* já possui características flexíveis, haja vista que as ferramentas eletrônicas encontram-se disponíveis em rede, o que de certa forma facilita a adesão desses trabalhadores por contratos de trabalho flexíveis compatíveis com a atual fase capitalista de produção.

Tanto para os participantes das entrevistas quanto do formulário *online*, houve um consenso no que se refere aos conhecimentos exigidos para o exercício profissional. Para eles as inúmeras ferramentas disponíveis oriundas do desenvolvimento tecnológico em curso, exigem constante busca por novos conhecimentos capazes de promover a inovação necessária ao seu trabalho o que exige qualificação constante. Essa necessidade pode ser minimizada em grande parte, pela utilização das redes sociais, fóruns *online* e outras formas de comunicação de grupo eletrônicas, pois criam laços solidários nos quais compartilhar experiências podem ser úteis no desenvolvimento de um determinado projeto que demanda novas ferramentas e conseqüentemente novos conhecimentos. Ficou evidente na pesquisa que os profissionais de TI, apesar de se

constituírem por uma comunidade dispersa, são interligados na rede mundial, e mesmo de forma anônima contribuem entre si compartilhando seus conhecimentos. Embora não se possa afirmar que essa realidade evidencia amizade entre os pares, podemos dizer que esses laços, mesmo que transitórios, possibilitam por meio do conhecimento compartilhado, uma produção social do trabalho do *web designer*.

Havia no projeto da pesquisa uma hipótese que sinalizava a limitação da criatividade do *web designer* pelo fato de utilizar ferramentas eletrônicas “prontas” para o desenvolvimento de suas atividades. Essa premissa não foi confirmada na pesquisa, ao contrário, os participantes revelaram que as ferramentas disponíveis não inibem a criatividade, mas exigem pesquisa para escolher as ferramentas que melhor se adaptem em cada projeto.

Quanto às rotinas do trabalho a pesquisa mostrou que a encomenda do site é feita pelo cliente que acompanha o processo de produção. Nosso entendimento pelo resultado revelado na pesquisa quanto a essa inclusão, é que há uma tendência à limitação da criatividade e autonomia no trabalho do *web designer*, devido à interferência do cliente. A formação desses trabalhadores propicia conhecimentos a respeito do comportamento dos usuários da rede (internautas), das formas e cores ideais que o site deverá ter, das suas funcionalidades, que segundo relatos, devem estar em harmonia com os demais elementos constituintes do *marketing* da empresa, como logomarca, folders, etc. Os ajustes, as formas, os recortes finais são opinados pelos clientes, que conforme revelou a pesquisa, muitas vezes não compreendem as escolhas dos profissionais e manifestam-se contrários à produção final, da forma como se apresenta. Isso demanda, por parte do *web designer*, conhecimentos a respeito de relações humanas, função esta adicionada às rotinas do seu trabalho. Outra situação inibidora da criatividade foi apontada pelos participantes celetistas, quando foi revelado que em muitas situações a própria empresa que contrata detém o controle sobre o trabalho, demandando prazos e opinando no processo produtivo e consequentemente na criatividade do *web designer*.

A pesquisa revelou que o trabalho na criação de sites é subdividido entre *web designer*, desenvolvedor *web* e arquiteto de sites. Buscamos entrevistar esses atores para conhecer como se dá essa divisão do trabalho e quais conflitos se estabelecem. Para o desenvolvimento inicial da produção é realizada uma reunião presencial com o cliente. Após os ajustes da encomenda e finalizada a parte criativa,

o site é repassado para o desenvolvedor *web* que vai configurá-lo com os códigos eletrônicos capazes de promover as funcionalidades necessárias. Nesta fase se estabelecem alguns conflitos, pois o processo criativo foi finalizado, inclusive com aprovação do cliente, mas o desenvolvedor muitas vezes não consegue colocar o site para funcionar da forma como se apresenta devido a certas características exigidas pelo cliente. Embora a pesquisa tenha mostrado os laços solidários entre esses trabalhadores por meio da rede internet, revela também que há conflitos neste momento crítico da produção de um site. Como forma de minimizar impactos negativos os atores envolvidos buscam os conhecimentos das duas funções, mesmo tendo que recorrer constantemente à pesquisa de novas ferramentas e a busca por mais qualificações. Já o terceiro ator da divisão, o arquiteto de sites, mantém sua individualidade preservada nesta subdivisão. Sua atividade se restringe a idealizar sites maiores, com muitas páginas, ícones e códigos eletrônicos. Normalmente já executam as outras funções para evitar a fragmentação, ou buscam por meio de equipes a divisão das tarefas inerentes ao desenvolvimento de sites. A visita ao setor de informática mostrou que os trabalhadores atuantes de um mesmo projeto, concentram-se na mesma mesa de trabalho, propiciando assim maior fluidez da comunicação. Desenvolvedores e *web designers* utilizam o mesmo espaço físico ou formam equipes virtuais, intensificando a economia em rede, conforme analisa Gorz (2005).

Os contratos de trabalho revelam, não somente flexibilidade, mas diversidade. São comuns as modalidades de Pessoa Jurídica (PJ), Celetistas, Empreendedor Individual, Autônomos, Empresários, Terceirizados que prestam serviços por tempo determinado. Conforme analisa Pereira (2012, p. 83), “as mutações no mundo do trabalho e a atual fase do capitalismo trouxeram como consequências as novas formas de vínculos contratuais flexíveis”. Essas formas de contrato são amplamente aceitas pelos participantes, e no entendimento deles os contratos temporários, sem as garantias devidas, representam formas de flexibilidade que permitem o aumento dos ganhos financeiros. Há os que trabalham como celetistas durante as oito horas normais e ainda executam projetos como autônomos em casa. Outros preferem a modalidade de PJ e atuação como terceirizado, ou “quarteirizado”, conforme relato EP (07). Outros ainda “terceirizam” parte da criação de um site quando desconhecem as ferramentas eletrônicas

necessárias para execução daquele trabalho. Conclui-se, portanto, que a flexibilidade dos contratos está institucionalizada entre esses trabalhadores.

Tendo em vista as revelações da pesquisa, percebe-se claramente a relação entre as configurações do trabalho do *web designer* e a atual fase do capitalismo, assim elencadas:

- a atual fase capitalista se caracteriza pela flexibilidade, tanto na gestão da produção quanto da organização do trabalho;
- segundo Harvey (1993) é marcada pelo surgimento de setores inteiramente novos, como em nosso exemplo, a indústria da informática: em especial do profissional *web designer*;
- a produção flexível determina atuação por projetos com prazos para finalizar, justificada pela produção conforme demanda do mercado, ampliando assim as terceirizações e redes de subcontratações. (Alves, 2011);
- exige trabalhadores polivalentes capazes de realizar múltiplas tarefas e para tanto a qualificação deve ser constante;
- o conhecimento do trabalhador é um valor na nova economia e é incorporado no capital, desta forma promove trabalho em equipes, como forma de intensificar a produção, portanto o trabalho em grupos de *web designers* encontrado na indústria da informática 2 é parte das novas formas de acumulação flexível;
- a produção flexível implica também a “flexibilidade da contratação salarial” Alves (2011, p.51), o que torna os trabalhadores vulneráveis à exploração, já que fragiliza desta forma o papel dos sindicatos. A exemplo da categoria em estudo cuja inserção no sindicato não pôde ser apurada, pois recebem denominações diferentes, conforme estabelecem as empresas que contratam o trabalho.

Conclui-se que o trabalho do *web designer* tanto na indústria da informática quanto fora dela, está afinado com a atual fase capitalista de produção, na qual a flexibilidade dita as normas e (re)configura o trabalho do *web designer*, impondo uma “liberdade” inexistente e exigindo um perfil condizente com a acumulação flexível.

Por fim, recomenda-se a ampliação do estudo a respeito da divisão do trabalho na criação de *sites*, pois conforme a pesquisa revelou, outros atores compõem o trabalho na rede digital. E esta subdivisão foi apenas uma das constatações encontradas na pesquisa que revela a relação entre o trabalho do *web designer* e a atual fase do capitalismo denominado flexível.

REFERÊNCIAS

- ALBORNOS, Suzana. **O que é trabalho?** São Paulo: Brasiliense, 2008, 8ª impressão.
- ALVES, Giovanni. **Trabalho e Subjetividade: o espírito do toyotismo na era do capitalismo manipulatório.** São Paulo: Boitempo, 2011.
- ALVES, Paulo César. **A teoria sociológica contemporânea. da superdeterminação pela teoria à historicidade.** Revista Soc. estado. vol. 25 no.1 Brasília Jan./Apr. 2010, Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-69922010000100002&script=sci_arttext> Acesso em 23/08/2012.
- ANDERSON, Perry. **Balanço do neoliberalismo.** In: SADER, Emir & GENTILI, Pablo (orgs..) Pós-neoliberalismo: as políticas sociais e o Estado democrático. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.
- ANTUNES, Ricardo. **Os sentidos do trabalho: ensaio sobre a afirmação e a negação do trabalho.** São Paulo: Boitempo, 2009.
- ARAÚJO S.M.*et all.* **Sociologia: um olhar crítico.** Contexto, 2011.
- ARENDT Hannah. **A condição humana.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993.
- BRASIL, Tipos de empresas disponível em <<http://www.brasil.gov.br/empreendedor/abra-sua-empresa/diferencas-entre-tipos-de-empresas>> Acesso em 14/08/2013.
- BRAVERMAN, Harry. **Trabalho e capital monopolista.** Rio de Janeiro: Zahar, 1987.
- BRIDI, M.A; MOTIM B.L. **Padrões e processos de trabalho na “indústria” da informática no Paraná: a natureza do trabalho informacional e a falácia do trabalho criativo e emancipado.** UFPR, 2011.
- BRIDI, M.A. **Sindicalismo e trabalho em transição e o redimensionamento da crise sindical.** Dissertação (Mestrado em Sociologia) Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2005.
- BOURDIEU P., CHAMBOREDON J.C. e PASSERON J.C. **A profissão de sociólogo, preliminares epistemológicas.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.
- CARDOSO, Antonio Luiz. **A categoria trabalho no capitalismo contemporâneo.** Tempo Social, revista de sociologia da USP, v. 23, n. 2. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/ts/v23n2/v23n2a11.pdf> > Acesso em 24/08/2012.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design.** São Paulo: Editora Blucher, 2008.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em rede.** São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CASTEL, Robert. **As metamorfoses na questão social.** Rio de Janeiro: Vozes, 1998.
- CASTILLO, Juan José. In: (orgs) ANTUNES, Ricardo. BRAGA Ruy. **Infoproletários: degradação real do trabalho virtual.** São Paulo: Boitempo, 2009, 1ª edição.

CATTANI, Antonio Davi. **Autonomia – Emancipação Social**. In: Dicionário de trabalho e tecnologia. Porto Alegre: RS, Zouk, 2011.

Conceito de neoliberalismo. Disponível em <<http://www.significados.com.br/neoliberalismo/>> acesso em 17/07/2012.

Consolidação das Leis do Trabalho. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm> acesso em 14/08/2013.

DAL ROSSO, Sadi. **Multidão pode substituir classe operária nos dias de hoje?** Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69922006000300013> Soc. estado. vol.21 no.3 Brasília Sept./Dec. 2006, acesso em 21/08/2012.

DE LA GARZA TOLEDO, Enrique de, *et. al.* **Para um conceito ampliado de trabalho, de controle, de regulação e de construção social da ocupação: os “outros trabalhos”**. In: LEITE, Marcia; ARAÚJO, Angela M. C. **O trabalho reconfigurado: Ensaio sobre o Brasil e México**. São Paulo: Annablume, 2009.

DE MORAES, Dijon. **Limites do Design**. São Paulo: Studio Nobel, 1999.

Designações para o trabalho na criação de sites. Disponível em <commerce.org.br/web_design.php> acesso em 10/02/2013.

DOWBOR Ladislau. **O que acontece com o trabalho?** São Paulo: editora Senac, 2006.

DRUCK Graça e FRANCO Tânia. *A precarização do trabalho no Brasil*. Disponível em <http://relet.iesp.uerj.br/Relet_19/art4.pdf>. Acesso em 23 outubro 2012.

DURKHEIM. Émile: **A divisão do trabalho social**. Editorial presença, 1977.

FREIBERGER, Z. BRAUNERT, M. B; IEGER, E; BRIDI, M. A. **Relatório de visita à Indústria de Informática**. Projeto “Redes de Empresa, trabalho e relações de trabalho no setor de informática no Paraná”. Curitiba: GETS/UFPR, em maio de 2012.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009 3ª edição.

FLORIDA, Richard. **A ascensão da classe criativa**. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.

GOMES, F.G. **Conflito social e welfare state**: Estado e desenvolvimento social no Brasil. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/rap/v40n2/v40n2a03.pdf>> acesso em 17/07/2012.

GORZ, André. **O imaterial: conhecimento, valor e capital**. São Paulo Annablume, 2005.

GORZ, André. **Metamorfoses do trabalho: crítica da razão econômica**. São Paulo Annablume, 2003.

GORZ, André. **Adeus ao proletariado**. Editora Forense - Universitária, 2003.

GRISCI, Carmem Ligia Iochins. **Dicionário de trabalho e tecnologia**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2006.

HARDT, Michael; NEGRI, Antônio. **Multidão: guerra e democracia na era do império**. Tradução: Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2006.

HARVEY, David. **A Condição pós moderna**. São Paulo: Loyola, 1993.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Dados sobre o setor de tecnologia da informação no Brasil**. Disponível em:

<<http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/economia/stic/default.shtm>> Acesso em 10/09/2012.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Dados quantitativos sobre o número de web designer em Curitiba e no Estado do Paraná**. Disponível em:

<<http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/economia/stic/default.shtm>> Acesso em 10/10/2012.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Definição de Trabalhadores por Conta Própria**. Disponível em:

<http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/indicadores/trabalhoerendimento/pme_nova/parte1.pdf> Acesso em 18/03/2013.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Dados relativos a inclusão da mulher no mercado de trabalho**. Disponível em:

<http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/indicadores/trabalhoerendimento/pme_nova/Mulher_Mercado_Trabalho_Perg_Resp_2012.pd>. Acesso em 02/02/2013.

JOHNSON, Allan G. **Dicionário de sociologia: guia prático da linguagem sociológica**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

JOLLIVET, Pascal. **NTIC e trabalho cooperativo reticular: do conhecimento socialmente incorporado à inovação sociotécnica**. In: COCCO, Giuseppe; SILVA, Geraldo (Orgs.). **Capitalismo Cognitivo: trabalho, redes e inovação**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

KUMAR, Krishan. **Da sociedade pós-industrial à pós-moderna: novas teorias sobre o mundo contemporâneo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, Ed. 1997.

LAZZARATO, Mauricio. **As revoluções do capitalismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

LAZZARATO, Maurizio e NEGRI, Antonio. **Trabalho Imaterial**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

LEITE Marcia de P. O trabalho e suas reconfigurações conceitos e realidades. In: LEITE M.P; ARAÚJO A.M.C. **O trabalho reconfigurado: ensaios sobre Brasil e México**. São Paulo: Annablume & FAPESP, 2009.

LEVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1999.

LEVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: Editora 34, 1996.

LIMA, Jacob Carlos. **A globalização da precariedade: informalidade em tempos de trabalho flexível**. In: NAVARRRO, Vera Lúcia; PADILHA Valquíria (orgs). **Retratos do trabalho no Brasil**. Uberlândia: EDUFU, 2009.

LOJKINE, Jean. **A Revolução Informacional**. São Paulo: Cortez, 1995.

LUHMANN, Niklas. **Introdução à Teoria dos Sistemas**. Petrópolis: Vozes, 2010.

MARX, Karl. **O Capital: crítica da economia política**. São Paulo: Abril Cultural, 1984.

MARX, Karl. **Manuscritos Econômicos-Filosóficos**. São Paulo: Boitempo 1883.

MINAYO, Maria Cecília Souza de. **Hermenêutica - Dialética como caminho do pensamento social**. In: MINAYO, Maria Cecília Souza de; DESLANDES, Suely FERREIRA (orga). *Caminhos do pensamento epistemologia e método*. Rio de Janeiro: Editora FIOCRUZ, 2003, p. 83-107.

MINISTÉRIO DO TRABALHO E EMPREGO. **Código Brasileiro de Ocupações**. (CBO) Disponível em: < <http://www.mtecbo.gov.br/cbsite/pages/home.jsf> > Acesso em 11/07/2012.

MORAES Dijon. **Limites do design**. Editora Studio Nobel, 1999.

NEGRI, Antonio; HARDT, Michael. **O trabalho de Dionísio: para a crítica do Estado pós moderno**. Juiz de Fora: UFJF-Pazulin, 2004.

NEGRI, Antonio; LAZZARATO Maurizio. **Trabalho Imaterial: formas de vida e produção da subjetividade**: Rio de Janeiro - RJ, 2001, DP&A editora.

NORONHA, Eduardo G. **“informal”, ilegal, injusto**: percepções do mercado de trabalho no Brasil. Revista RBCS Vol. 18 nº. 53 outubro/2003. Disponível em:

< <http://www.scielo.br/pdf/rbcsoc/v18n53/18081.pdf> > Acesso em 23/07/2012.

OFFE, Claus. **Capitalismo desorganizado: transformações contemporâneas do trabalho e da política**. São Paulo: Brasiliense, 1989.

OSTROWER Fayga. **Acasos e criação artística**. Rio de Janeiro: Campus, 1995.

Parcela feminina do emprego no mercado formal segundo famílias de ocupações. Disponível em

http://www.fcc.org.br/bdmulheres/download/Setores_atividade_e_str_ocup_2007-3.pdf > Acesso em 24/março/2013.

PEREIRA, SAMARA CARVALHO FLORES. **A condição do “trabalhador-empresa”: um estudo sobre a modalidade de contratação “Pessoa Jurídica” no segmento de software em Curitiba**. Dissertação (Mestrado em Sociologia) Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

POUPART, Jean. **A entrevista de tipo qualitativo**: considerações epistemológicas, teóricas e metodológicas. In: POUPART, Jean et al (Org.). *A pesquisa qualitativa; enfoques epistemológicos e metodológicos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p. 215-253.

PRADO, Eleutério F.S.A. **Ortodoxia neoclássica**. Revista Estudos Avançados 15 (41), 2001, Disponível em < <http://www.scielo.br/pdf/ea/v15n41/v15n41a03.pdf> > Acesso em 23/07/2012.

PROJETO DE LEI nº 1.391/2011, em tramitação na Comissão de Trabalho, de Administração e Serviço Público (CTASP), disponível em < <http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=502823> > Acesso em 12/03/2012.

Revista Cliche. Disponível em <http://www.revistacliche.com.br/category/designers-que-deveria-conhecer/>. Acesso em 02/07/2012.

ROCHA, Frederico. **As Atividades Produtoras de Software no Brasil**. Texto para Discussão nº 603, IPEA, Rio de Janeiro, Novembro 1998. Disponível em <http://www.ipea.gov.br/pub/td/td0603.pdf>. Acesso em março/2013.

ROSANDISKI, Eliane Navarro. A qualificação como elemento dinâmico do mercado de trabalho. In: DEDECCA Claudio, PRONI Marcelo W. **Políticas públicas e trabalho**. Campinas: UNICAMP, IE; BRASÍLIA:Ministério do Trabalho e Emprego; Unitrabalho, 2006.

ROSENFELD, Cinara, ALVES, Daniela de. **Autonomia no Trabalho Informacional**. *Revista de Ciências Sociais*, Rio de Janeiro, vol. 54, no 1, 2011, pp. 207 a 233.

_____. **Autonomia no Trabalho Informacional**. In: O Mosaico do trabalho na Sociedade Contemporânea: persistências e inovações. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2006.

SANTOS, Vanderlei Batista dos. **Arquivística: temas contemporâneos**. Distrito Federal: SENAC, 2008.

SENNET, Richard. **A Cultura do Novo Capitalismo**. Rio de Janeiro: Record, 2011.

SENNET, Richard. **O artífice**. Rio de Janeiro, Record, 2012, 3ª Ed.

SCHWAB, R. *Software industry entry strategies for developing countries: a walking on two legs proposition*. *World Development*, v.20, n.2, p.143-164, 1992.

TAULE, José Ricardo. **Para (re)construir o Brasil contemporâneo: trabalho, tecnologia e acumulação**. Rio de Janeiro: contraponto, 2001.

Tabela honorários web designer. Disponível em: http://www.designbrasil.org.br/sites/default/files/Tabela_ADEGRAF_2011_2012.pdf
Acesso em: 05/03/2013.

WEBER, Max. **A ética protestante e o espírito do capitalismo**. Edição de Antonio Flávio Pierucci, São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

WOLF, Simone. **O “trabalho informacional” e a reificação da informação sob os novos paradigmas organizacionais**. In: ANTUNES, Ricardo. BRAGA, Ruy (Orgs). *Infoproletários: degradação real do trabalho virtual*. São Paulo: Boitempo Editorial. 2009.

SUZUKI JÚNIOR. Julio Takeshi. **Os rumos da indústria do Paraná**. Iparde. Disponível em http://www.ipardes.gov.br/biblioteca/docs/bol_31_3e.pdf> Acesso em 29/03/2013.

APÊNDICE A - Representação geral dos participantes da pesquisa

Código	Idade	Sexo	Estado Civil	Tempo experiência	Formação	Cursos realizados na área
(EP-01)	30-39	Masc	Solteiro	10 anos	Desenho Industrial	Curso tecnico em programação
(EP-02)	20-29	Fem	Solteiro	4 meses	Designer gráfico	Diagramação, editorial, publishing
(EP-03)	30-39	Fem	Casada	03 anos	Artes Plásticas	Flash, Flex Air
(EP-04)	30-39	Fem	Casada	10 anos	Bacharel em Desenvolvimento de Sistemas	Animação WEB/CSS, marketing digital
(EP-05)	30-39	Masc	Casado	15 anos	Bach. Ciência Computação	MBA em sistema da informação
(EP-06)	30-39	Masc	Casado	15 anos	Superior incompleto em análise e desenvolvimento de sistemas	Autodidata
(EP-07)	20-29	Masc	Solteiro	05 anos	Superior completo em desenvolvimento de sistemas	Ferramentas de construção de <i>web sites</i> .
1 [O]	20-29	Masc	Solteiro	07-10 anos	Superior incompleto	Profissionalizantes
2 [O]	30-39	Masc	Casado	05-07 anos	Superior incompleto	Ensino médio integrado
3 [O]	20-29	Masc	solteiro	até 01 ano	Superior incompleto	Ensino médio técnico
4 [O]	20-29	Masc	solteiro	01-03 anos	Superior completo	graduação
5 [O]	30-39	Fem	Casado	07-10 anos	Superior completo	graduação
6 [O]	20-29	Masc	solteiro	07-10 anos	Superior incompleto	autodidata
7 [O]	30-39	Masc	solteiro	07-10 anos	Superior completo	nenhum
8 [O]	20-29	Masc	solteiro	até 01 ano	Superior completo	graduação
9 [O]	20-29	Masc	solteiro	05-07 anos	Superior incompleto	graduação
10 [O]	não informado	Masc	solteiro	01-03 anos	não informado	não informado
11 [O]	20-29	Masc	Casado	01-03 anos	Superior completo	graduação
12 [O]	20-29	Masc	solteiro	01-03 anos	Superior incompleto	graduação
13 [O]	menos de 20	Masc	solteiro	até 01 ano	Superior incompleto	graduação

Elaboração própria (2012)

APÊNDICE B- Roteiro de Entrevistas Pessoais

Entrevistado (a): _____ Local da entrevista:

Data: ____/____/____ Hora: ____:____

BLOCO I – DADOS DO ENTREVISTADO

Objetivo: Identificar o perfil do *web designer*.

Nome completo: _____ Estado Civil

Idade: _____ Sexo: () Masculino () Feminino

Formação: _____ Cursos realizados na área *web*

Tempo experiência em *web designer* _____

Trajetória _____ Profissional

BLOCO II – DADOS DA EMPRESA

Objetivo: Identificar a empresa, porte, histórico, abrangência de atuação (regional, nacional, internacional) para catalogar na pesquisa e também levantar possíveis redes de empresas.

- Qual é a linha de produtos e/ou serviços da empresa?
- Em quais estados, países a empresa atua?
- Número médio de total de funcionários?
- É considerada de Grande/Pequeno ou Médio porte?

BLOCO III – RELAÇÕES DE TRABALHO

Objetivo: conhecer as relações de trabalho na empresa.

- Que tipo de vínculo de trabalho tem na empresa?
- Carteira Assinada? () Sim () Não
- PJ? () Sim () Não
- Contratado para um determinado projeto? () Sim () Não Se sim qual a duração do contrato?

- Qual é o principal motivo, para a empresa e para o profissional, de manter vínculo na qualidade de Pessoa Jurídica?
- Como é a hierarquia na atividade de desenvolvimento de um site?
- Como acontece a divisão do trabalho na criação de sites?
- Qual é a carga horária de trabalho?
- Quem controla o trabalho? Como?
- Considera a remuneração condizente com as atividades realizadas?
- A empresa tem algum programa de incentivo/motivação para os funcionários? Qual? Como funciona?
- A empresa investe em treinamentos para os funcionários? Com que frequência? Principais temas?
- Tem política de avaliação de desempenho? Como funciona?
- De modo geral qual é o formato da remuneração dos funcionários? Benefícios?
- Quais os saberes exigidos para o exercício da profissão de *web designer*?
- Quem contrata o trabalho de um *web designer*?

BLOCO IV – CONFIGURAÇÕES E PROCESSOS DE TRABALHO: WEB DESIGNER

Objetivo: conhecer as configurações e o processo do trabalho do *web designer*

- Fale um pouco sobre o seu trabalho, descrevendo:

- **suas rotinas de trabalho** (para quem você trabalha? onde você trabalha? Quantas horas por dia você trabalha e quantos dias por semana? quem faz o pedido ou como é feita a encomenda de seus serviços?);
- **a negociação, aceitação ou recusa do trabalho/projeto a executar** (feito o primeiro contato, como você faz para apresentar sua/suas propostas para o cliente/empresa? Você estabelece desde o início um contrato especificando o serviço que irá executar, prazos, etc.? Você define o preço/a empresa onde você trabalha define ou outra situação? Você tem liberdade para aceitar ou recusar o serviço/projeto? Explique como se dá essa negociação);
- **o processo de elaboração propriamente dito** (você precisa/costuma apresentar mais de uma proposta/solução, para que o cliente escolha, ou não? Esta apresentação é via internet? Até a criação e finalização do site/programação e outros serviços, quantos encontros com o cliente, em média, são necessários? Em que fases de seu trabalho é indispensável a

participação do cliente? Explique como se dá essa relação com o cliente, seja ele interno ou externo);

- Sobre o **trabalho de *webdesigner***, você diria que:

- é um trabalho que exige criatividade sempre? Em que fases ou situações a criatividade é essencial no seu trabalho? O que você entende por criatividade no trabalho? Fale um pouco mais sobre como você se sente realizando seu trabalho? Ou, seu trabalho não necessita de muita criatividade.
- Você realiza seu trabalho sozinho, do começo ao fim? Você depende do trabalho de outros que estão à sua volta – trabalha em equipe; Você precisa do trabalho de outros que estão em outros espaços de trabalho – conecta-se aos demais virtualmente; depende que alguém execute uma etapa e te repasse o trabalho? depende de um chefe, supervisor ou diretor para finalizar/autorizar e entrega do serviço ao cliente? como você descreve sua participação no processo de construção de um site/outro serviço: em que etapas ou funções exatamente você atua?
- Você tem liberdade para propor soluções novas, sem depender de sua chefia; Quando tem dúvidas acerca das soluções para a elaboração de seu trabalho, costuma recorrer a quem? Explique.
- O cliente participa do seu trabalho e esta é uma colaboração necessária para os ajustes do serviço/produto; a interferência do cliente às vezes é excessiva e atrapalha o processo criativo; você considera que esta intervenção faz parte de seu trabalho e não se incomoda; fale um pouco sobre isso.
- É você mesmo quem controla ou fiscaliza o andamento e a qualidade de seu trabalho; este controle é feito por outras pessoas (explique); é o próprio cliente quem controla;
- Seu trabalho depende das ferramentas eletrônicas, em todas as fases; a tecnologia amplia sua capacidade criativa; a tecnologia limita sua criatividade. Fale um pouco mais sobre isso.

- Que tipo de ferramentas eletrônicas são utilizadas para realizar o trabalho de um *web designer*?

- Como são as rotinas do trabalho de um *web designer*?

- Para desenvolver seu trabalho, você já atuou em equipes virtuais de *web designers*?
- Participa em rede de profissionais com outras finalidades como: atualizar-se; informar-se sobre novidades tecnológicas; buscar novos serviços/clientes; etc.
- Caso você trabalhe em seu domicílio, explique como você se sente quanto a isso (realizando um trabalho a distância, sem colegas de trabalho presenciais, etc.)

BLOCO V – RECONHECIMENTO DA PROFISSÃO

Objetivo: mapear se os *web designers* consideram relevante o reconhecimento de sua profissão

- Tem conhecimento do Projeto de Lei que regulamenta a profissão de *web designer* no Brasil?
- Quais aspectos são positivos e negativos na regulamentação da profissão de designer?

Positivos

Negativos

- Você considera relevante ou necessário que haja regulamentação? Por quê?

APÊNDICE C – Questionário *online*

Este questionário faz parte de uma pesquisa de Mestrado em Sociologia da Universidade Federal do Paraná e tem por objetivo conhecer o trabalho do *web designer*. Para tanto, formulamos perguntas também sobre o perfil destes trabalhadores quanto a formação, trajetória profissional e outras características de sua inserção no mercado de trabalho. As informações pessoais dos respondentes, assim como os nomes das empresas serão omitidos, preservando a identidade dos entrevistados e sua relação com as empresas. Estarei à disposição para quaisquer esclarecimentos julgados necessários e desde já informo que disponibilizarei os resultados da pesquisa, de modo a dar um retorno a estes trabalhadores e à comunidade em geral.

Zélia Freiburger zfreiberger@uol.com.br

Mestranda em Sociologia – PPGS/UFPR

Nome _____

(Será mantido sigilo; só o primeiro nome)

1. Estado Civil:

- ☐ Solteiro (a)
- ☐ Casado(a)/União estável
- ☐ Separado(a)/Divorciado(a)
- ☐ Viúvo(a)

2. Tem filhos?

- ☐ sim, quantos? _____
- ☐ Não

3. Idade:

- ☐ Menos de 20
- ☐ De 20 a 29
- ☐ De 30 a 39
- ☐ De 40 a 49
- ☐ De 50 ou mais

4. Sexo:

() Masculino

() Feminino

5. Grau de instrução

() Ensino médio incompleto

() Ensino médio completo

() 3º grau/sup. incompleto

() 3º grau/sup. completo

() Pós graduação *lato sensu* (especialização/aperfeiçoamento):

Especifique a área do último curso:

() Pós graduação *strictu sensu* (assinale se M/D; informe área e instituição):

Mestrado área: Instit.:

Doutorado área: Instit.:

() Outro

6. Cursos realizados na área de *web design*

() Ensino médio técnico

() Ensino médio integrado

() Graduação

() Pós graduação

() Outros (especifique):

7. Tempo de experiência como *web designer*

() De 6 meses até 1 ano completo

() De 1 a 3 anos

() De 3 a 5 anos

() De 5 a 7 anos

() De 7 a 10 anos

() Acima de 10 anos

8. Com relação a sua Trajetória Profissional, responda:

8.1 Qual foi seu primeiro emprego? Favor informar:

Função que exerceu: _____ Ramo

Idade quando começou a trabalhar ? _____ Como conseguiu o primeiro emprego?

8.2 Em quantas empresas você já trabalhou como *web designer*?

- ☐ Apenas uma empresa
- ☐ De duas a quatro empresas
- ☐ De cinco a sete empresas
- ☐ De oito a dez empresas
- ☐ Mais de dez empresas

9. Com relação ao porte da empresa na qual você trabalha, esta é considerada como:

- ☐ Micro empresa
- ☐ Pequeno porte
- ☐ Médio porte
- ☐ Grande porte

9.1 Assinale sob quais critérios a empresa é assim classificada:

- ☐ Número de Trabalhadores
- ☐ Faturamento
- ☐ Produção/prestação de serviços
- ☐ Outro, especifique: _____

10. Assinale o tipo de vínculo/contrato de trabalho que você tem com a empresa principal para a qual você trabalha

- ☐ Assalariado com carteira assinada
- ☐ Pessoa Jurídica (individual)
- ☐ Empreendedor Individual
- ☐ Autônomo/prestação de serviços por RPA
- ☐ Cooperativado
- ☐ Outro, especifique: _____

10.1 Se o seu trabalho é informal (sem registro, sem recolhimento de tributos, previdência e outros encargos), assinale como o mesmo se organiza ou, como é estabelecido:

- ☐ Assalariado sem registro
- ☐ Trabalho por projeto/produção, sem contrato formal
- ☐ Cooperativa sem registro
- ☐ Empresa Familiar/ajuda a familiares (no trabalho)

() Prestação de serviços sub-contratada

()

Outro,

especifique:

11. Qual sua remuneração média mensal, em reais? (será mantido sigilo)

() Parte fixa R\$ _____ () Parte variável R\$ _____

11.1 Se trabalha por hora, especifique qual o valor da hora trabalhada?

R\$ _____

12. Qual é sua jornada semanal média de trabalho?

() 20 horas (4 horas/dia)

() 30 horas (6 horas/dia)

() 40 horas (8 horas/dia)

Entre 50 e 60 horas (de 10 a 12 horas/dia)

Mais de 60 horas

13. Informe como está distribuída sua jornada de trabalho :

() Horário diurno

() Manhã () Tarde

() Horário noturno

() Escala flexível, conforme demanda/disponibilidade

() Turnos (com revezamento entre diurno e noturno)

14. Você desenvolve parte de seu trabalho em casa, após o horário convencional de trabalho?

() Sim

() Não

15. Como é a hierarquia da equipe na atividade de desenvolvimento de um site?

16. Como acontece a divisão do trabalho na criação de sites?

17. Quantas pessoas e de que especialidades estão envolvidas?

18. Como são denominadas suas atividades? Ex. diagramação, arquitetura do site, desenvolvedor *web*, etc.

19. Quem controla o seu trabalho? Como?

20. Quais são os saberes exigidos para o exercício da profissão de um *web designer*?
21. Quem contrata o trabalho de um *web designer*?
22. A empresa tem algum programa de incentivo/motivação para os funcionários? Qual? Como funciona?
23. Fale um pouco sobre o seu trabalho, descrevendo suas rotinas de trabalho:
24. Para quem você trabalha?
25. Onde você trabalha? (Será mantido sigilo).
26. Quem faz o pedido ou como é feita a encomenda de seus serviços?
27. A negociação, aceitação ou recusa do trabalho/projeto a executar (feito o primeiro contato, como você faz para apresentar sua/suas propostas para o cliente/empresa)?
28. Você estabelece desde o início um contrato especificando o serviço que irá executar, prazos, preços ou é a empresa onde você trabalha que define estas situações?
29. Você tem liberdade para aceitar ou recusar o serviço/projeto? Explique como se dá essa negociação)
30. O processo de elaboração propriamente dito (você precisa/costuma apresentar mais de uma proposta/solução, para que o cliente escolha, ou não? Esta apresentação é via internet?
31. Até a criação e finalização do site/programação e outros serviços, quantos encontros com o cliente, em média, são necessários?
32. Sobre o trabalho de *web designer*, você diria que é um trabalho que exige criatividade sempre?
33. Em que fases ou situações a criatividade é essencial no seu trabalho?
34. Você realiza seu trabalho sozinho, do começo ao fim ou trabalha em equipes? Essas equipes são presenciais ou virtuais?
35. Caso você trabalhe em seu domicílio, explique como você se sente quanto a isso (realizando um trabalho a distância, sem colegas de trabalho presenciais, etc.)
36. Você tem liberdade para propor soluções novas, sem depender de sua chefia?
37. O cliente participa do seu trabalho e esta é uma colaboração necessária para os ajustes do serviço/produto; ou esta interferência do cliente às vezes é excessiva e atrapalha o seu processo criativo? Fale um pouco sobre isso:

38. Quem controla a qualidade de seu trabalho? Você mesmo, o cliente ou a empresa? De que forma? Fale um pouco sobre isso:

39. Que tipo de ferramentas eletrônicas são necessárias para realizar o trabalho de um *web designer*? Você considera que essas ferramentas ampliam ou limitam sua criatividade? Fale um pouco sobre isso.

40. Participa em rede de profissionais com outras finalidades como: atualizar-se; informar-se sobre novidades tecnológicas; buscar novos serviços/clientes; etc.

41. Tem conhecimento do Projeto de Lei 1.391/2011 que foi aprovado pela Comissão de Trabalho, de Administração e Serviço Público (CTASP) em 28/03/2012 e que regulamenta a profissão de *designer* no Brasil? Você considera importante esta regulamentação?

42. Quais aspectos são positivos e negativos na regulamentação da profissão de designer?

AGRADEÇO A COLABORAÇÃO COM A ESTA PESQUISA E CONSULTO AINDA SOBRE:

Você tem disponibilidade para conceder uma entrevista presencial?

() Sim

() Não

Caso tenha disponibilidade para a entrevista, favor indicar abaixo, formas de contato como

e-mail e/ou telefone (Será mantido sigilo).

e-mail: _____ Telefone: _____

APÊNDICE D – Termo de Livre Consentimento

Eu, _____, de nacionalidade _____, estado civil _____ RG nº: _____, profissão: _____, trabalhador na área de _____ estou sendo convidado (a) a participar da pesquisa científica de mestrado denominada **Configurações do Trabalho do *web designer* no capitalismo flexível**, desenvolvida pela mestrandia Zélia Freiberg, RG n. 2.072-833-PR do Programa de Pós-Graduação em Sociologia/UFPR, sob orientação da professora Benilde M. Lenzi Motim. A pesquisa tem por objetivo analisar as configurações do trabalho do *web designer* na atual fase do capitalismo monopolista.

Os dados e informações por mim fornecidos, mediante questionário e/ou entrevista, serão utilizados na pesquisa mencionada que resultará em Dissertação de Mestrado, podendo contribuir para os objetivos da pesquisa acima mencionados. Estou ciente de que minha privacidade será respeitada e meu nome ou qualquer outro dado ou elemento que possa me identificar será mantido em sigilo. Estou certo(a) de que poderei interromper o questionário/entrevista a qualquer momento, solicitar a retirada de trechos da mesma ou me recusar a prestá-la. Foi-me assegurada toda assistência e informação necessária, evitando a exposição pessoal, social ou profissional.

Sei que me é garantido livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre a pesquisa e suas consequências e a tudo o que eu queira saber antes, durante e depois da minha participação.

Enfim, tendo sido orientado quanto ao conteúdo deste termo, que foi lido e compreendido, assim como a natureza e o objetivo do estudo, manifesto meu livre consentimento em participar da pesquisa, estando totalmente ciente de que não há nenhum valor econômico a receber ou a pagar por minha participação, conforme resolução nº 196/96 que rege as normas para pesquisa.

Curitiba, ____ de _____ de 2012

Pesquisado (a):

Pesquisador:

Nome: _____

Nome: Zélia Freiberg

Assinatura: _____

PPGS/UFPR Rua General Carneiro, 460 Ed. Dom Pedro I – 9º andar, sala 906 CEP 80060-150
tel/fax 41 3360 5173 email: freiberger@ufpr.br